Technics

KEYBOARD

SX-KN550
SX-KN650
SX-KN570

DEUTSCH EA EW EZ

TG0129A

Bevor Sie spielen

Wir freuen uns, daß Sie sich für den Kauf eines **TECHNICS KEYBOARD (KN550/KN650)** entschieden haben. Erfreuen Sie sich an den PCM-Sounds und den vielfältigen Spielfunktionen. Es bietet sich Ihnen hier ein breites Spektrum von Klassik bis Popmusik.

Die Bedienungsanleitung umfaßt drei Hefte:

1. **Grundfunktionen:**
   Hier werden die grundlegenden Spielarten sowie die wichtigsten Punkte für eine ordnungsgemäße Bedienung des Keyboards erklärt.
   Bitte vollständig durchlesen!

2. **Praktische Anwendung:**
   In diesem Teil können Sie—je nach Bedarf—detaillierte Bedienungsabläufe nachschlagen.

3. **SOUND AND RHYTHM GUIDE** (Separate Übersicht)**:**
   Referenzliste für den Inhalt der **SOUND VARIATION-**, **KEYBOARD PERCUSSION-**Einstellungen usw.

- Bevor Sie anfangen zu spielen, lesen Sie bitte die Vorsichtshinweise auf Seite 76 dieser Anleitung.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

TECHNICS, Model No. SX-KN550/SX-KN650

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Vfg 1046/1984

(Amtsblattverfügung)

funkentstört ist.

Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

PANASONIC DEUTSCHLAND GMBH

Name des Herstellers/Importeurs

Inhalt

SX-KN550/SX-KN650

Bevor Sie spielen 1

Bedienungselemente und Funktionen (KN550) 4

Bedienungselemente und Funktionen (KN650) 6

Grundfunktionen

Anschließen des Instruments 8

Vor dem Spielen der ersten Töne
Spielen

Anhören der Demo-Melodie 11

Anhören einer speziellen Klang- oder Rhythmus-Demonstration
Anhören der speziellen Demo-Darbietung

Klangauswahl 13

Hinzufügen von Effekten 14

Spielen von automatischen Rhythmen 15

Begleitautomatik 17

Verwendung des AUTO PLAY CHORD

Aufnehmen Ihrer Darbietung 19

Praktische Anwendung

Hinweise zum Display 21

Kapitel I Klänge und Effekte

Klangauswahl 22

CONDUCTOR 23

Effekte 24

Mischen zweiter Klänge 26

Geteiltes Manual 27

Techni-Chord 29

Transponierung 30

Kapitel II Spielen mit Rhythmus

Wahl einer Rhythmusart 31

Wiedergabe des Rhythmus 33

Percussion-Darbietung 35

Auto Play Chord 36

One Touch Play 38

Panel Memory 38

Kapitel III Sequencer

Verwendung des Sequencers 40

Aufnahmespuren 41

Aufnahmen Ihrer Darbietung 43

Mehrspuren-Aufnahmen 44

Aufnehmen der Akkordfolge 46

Löschen der aufgenommenen Darbietung 50

Kapitel IV Composer (KN650)

Erstellen und Speichern einer Rhythmusfigur 51

Wiedergabe der gespeicherten Rhythmusfiguren 56

Kapitel V SONG-Speicher

Sichern der aufgenommenen Daten 58

Laden der aufgenommenen Daten 59

Kapitel VI Einstellung der Funktionen

Übersicht über die einstellbaren Funktionen 60

Wahl der Funktionen 60

Einstellen der Eingabewerte 61

Kapitel VII MIDI

Was ist MIDI? 66

Übersicht über die einstellbaren MIDI-Funktionen 67

Wahl der Funktion 67

Einstellen der Eingabewerte 68

MIDI Implementation Chart 73

Sonderzubehör und Anschlüsse 75

Hinweise für den ordnungsgemäßen Einsatz 76

Hinweise zu den Fehleranzeigen 77

Überprüfung von Störungen 78

Register 80

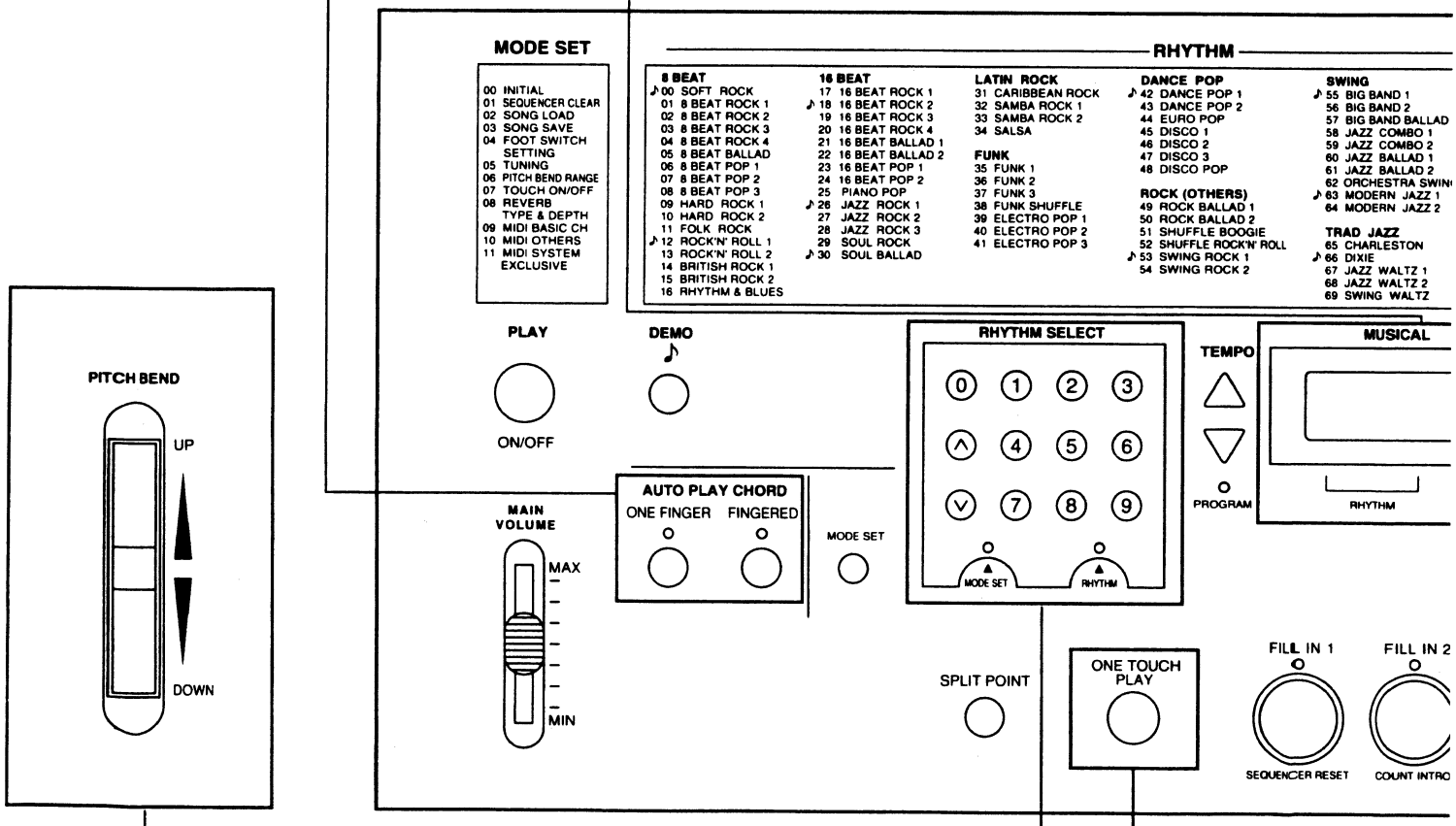
Technische Daten 83

Bedienungselemente und Funktionen (KN550)

AUTO PLAY CHORD
Die Begleitautomatik spielt zum gespielten Akkord eine passende Begleitung. (Siehe Seiten 17, 36.)

MUSICAL DISPLAY
Zeigt Informationen über die Darbietung, Funktionseinstellungen und andere Mitteilungen an. (Siehe Seite 21.)

TRANSPOSE
Mit der Transpose-Funktion kann man die Grundtonart des Keyboards ändern. (Siehe Seite 30.)



RHYTHM SELECT
Sie können aus 100 verschiedenen Rhythmen wählen. (Siehe Seiten 15, 31.)

PITCH BEND
Das **PITCH BEND**-Einstellrad erlaubt eine „gleitende" Verschiebung der Tonhöhe. (Siehe Seiten 14, 25.)

ONE TOUCH PLAY
Klänge und Effekte, die auf den gewählten Rhythmus abgestimmt sind, werden automatisch eingestellt. (Siehe Seite 38.)

BALANCE

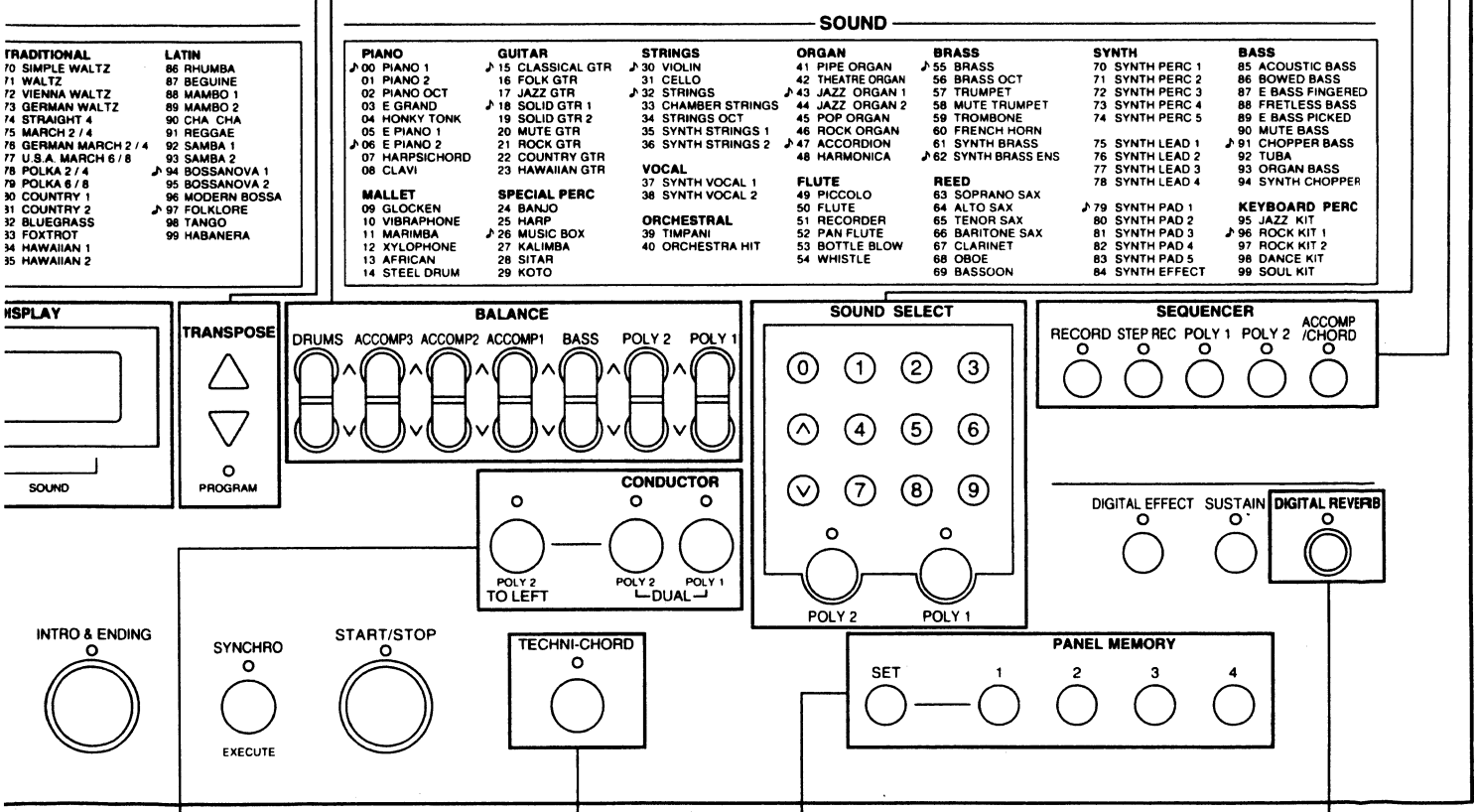
Dient zur Einstellung der Lautstärke für die einzelnen Bereiche. (Siehe Seite 24.)

SEQUENCER

Hiermit können Sie Ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben. (Siehe Seiten 19, 40.)

SOUND SELECT

Sie können aus 100 verschiedenen Klängen wählen, die im Instrument permanent gespeichert wurden. (Siehe Seiten 13, 22.)



TECHNI-CHORD

Der Techni-Chord-Modus erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem er für jede gedrückte Melodie-Taste einen ganzen Akkord erklingen läßt. (Siehe Seite 29.)

DIGITAL REVERB

Hiermit können Sie dem Klang Ihres Keyboards einen Halleffekt hinzufügen. (Siehe Seiten 14, 25.)

CONDUCTOR

Hiermit kann jedem Tastaturbereich ein gewünschtes Instrument zugeordnet werden. (Siehe Seite 23.)

PANEL MEMORY

Mit dieser Funktion können Sie bis zu 4 Keyboard-Registrierungen speichern und jederzeit auf Knopfdruck wieder abrufen. (Siehe Seite 38.)

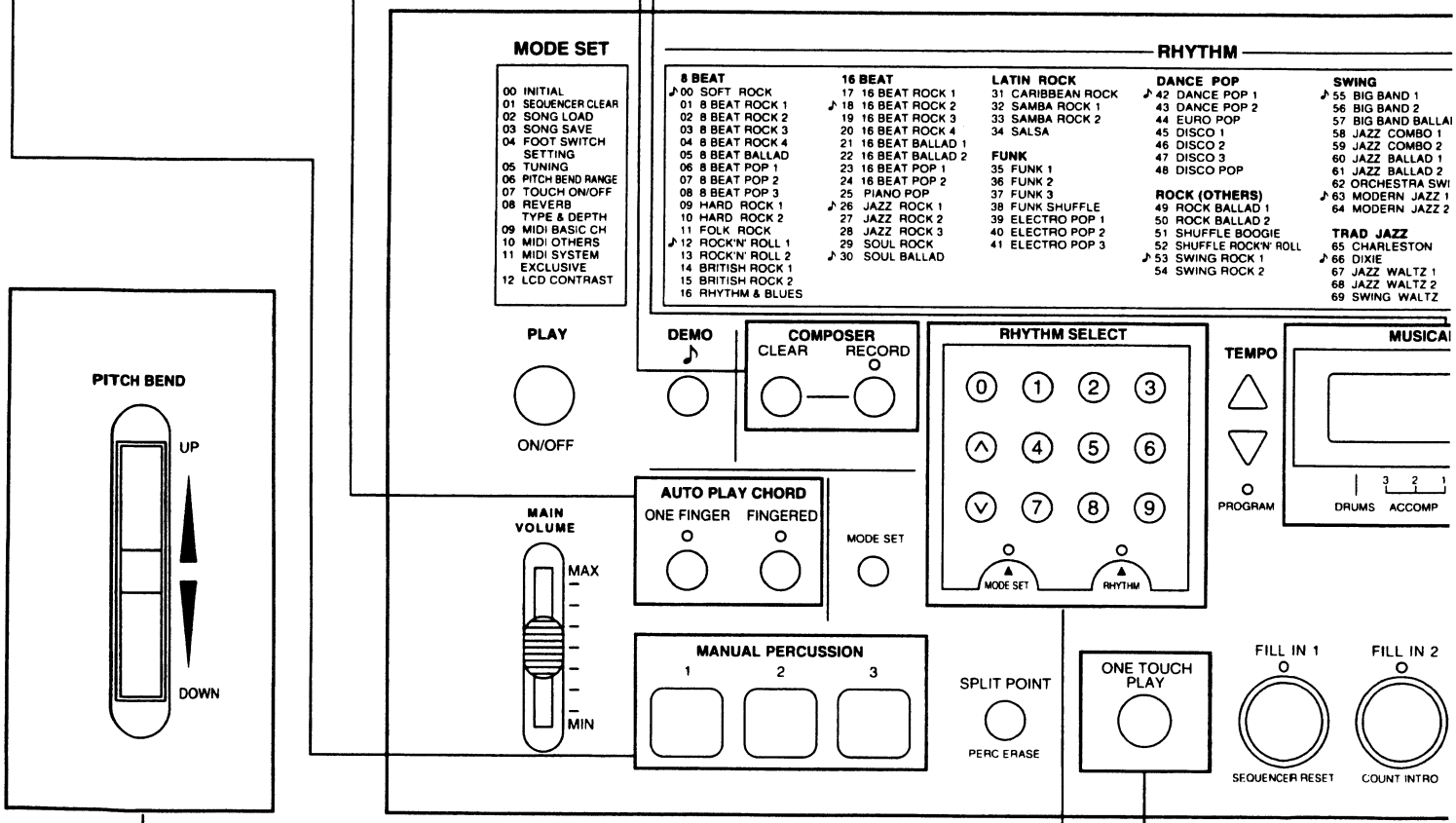
Bedienungselemente und Funktionen (SX-KN650)

MANUAL PERCUSSION
Mit den drei Pads können Sie Ihre Darbietung mit dem Klang von Percussions-Instrumenten untermalen. (Siehe Seite 35.)

AUTO PLAY CHORD
Die Begleitautomatik spielt zum gespielten Akkord eine passende Begleitung. (Siehe Seiten 17, 36.)

COMPOSER
Zum Erzeugen und Abspeichern von Begleitmustern. (Siehe Seite 51.)

MUSICAL DISPLAY
Zeigt Informationen über die Darbietung, Funktionseinstellungen und andere Mitteilungen an. (Siehe Seite 21.)



RHYTHM SELECT
Sie können aus 100 verschiedenen Rhythmen wählen. (Siehe Seiten 15, 31.)

PITCH BEND
Das **PITCH BEND**-Einstellrad erlaubt eine „gleitende" Verschiebung der Tonhöhe. (Siehe Seiten 14, 25.)

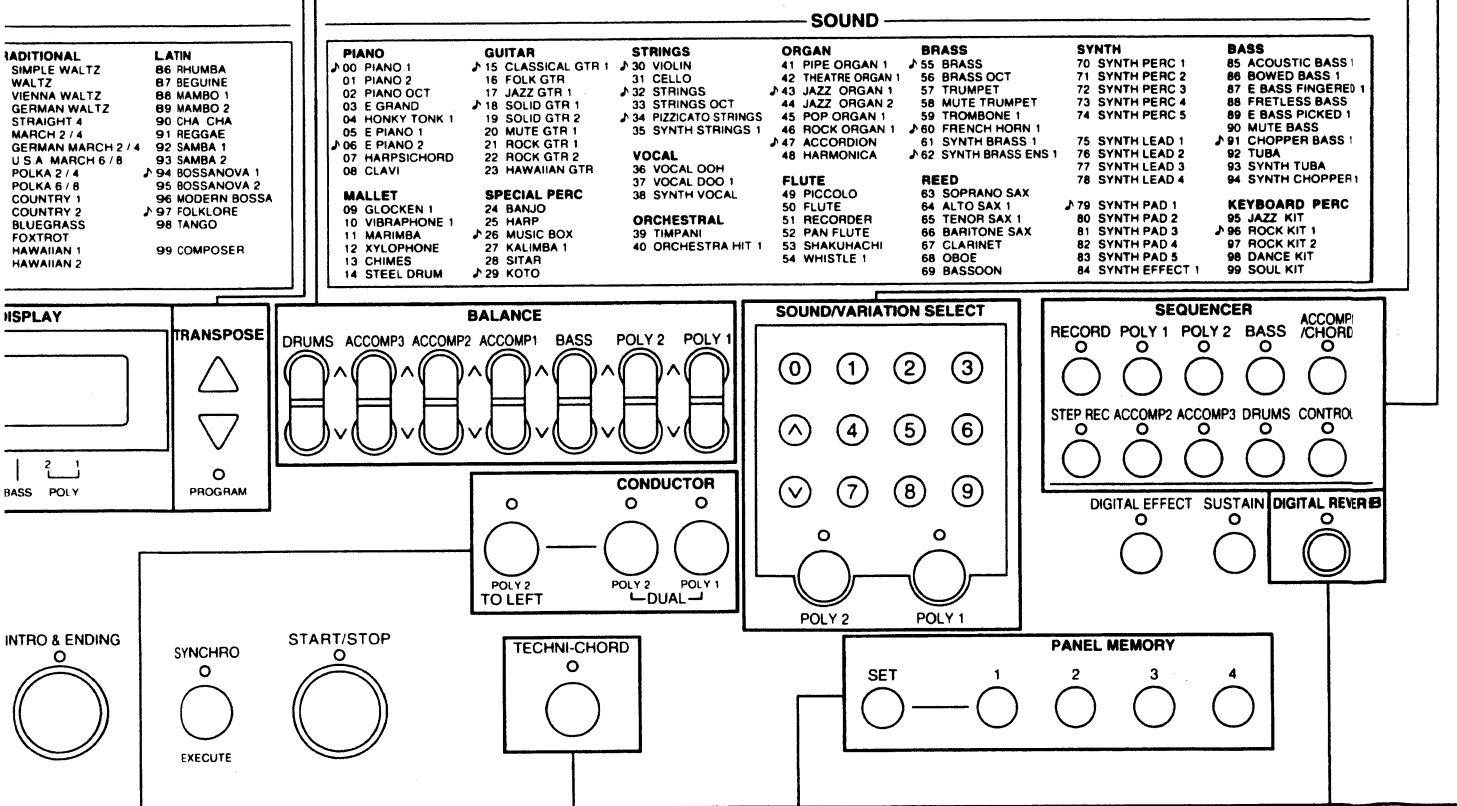
ONE TOUCH PLAY
Klänge und Effekte, die auf den gewählten Rhythmus abgestimmt sind, werden automatisch eingestellt. (Siehe Seite 38.)

BALANCE
Dient zur Einstellung der Lautstärke für die einzelnen Bereiche. (Siehe Seite 24.)

SEQUENCER
Hiermit können Sie Ihre Darbietung aufnehmen und wiedergeben. (Siehe Seiten 19, 40.)

TRANSPOSE
Mit der Transpose-Funktion kann man die Grundtonart des Keyboards ändern. (Siehe Seite 30.)

SOUND/VARIATION SELECT
Sie können aus 200 verschiedenen Klängen wählen, die im Instrument permanent gespeichert wurden. (Siehe Seiten 13, 22.)



TECHNI-CHORD
Der Techni-Chord-Modus erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem er für jede gedrückte Melodie-Taste einen ganzen Akkord erklingen läßt. (Siehe Seite 29.)

DIGITAL REVERB
Hiermit können Sie dem Klang Ihres Keyboards einen Halleffekt hinzufügen. (Siehe Seiten 14, 25.)

CONDUCTOR
Hiermit kann jedem Tastaturbereich ein gewünschtes Instrument zugeordnet werden. (Siehe Seite 23.)

PANEL MEMORY
Mit dieser Funktion können Sie bis zu 4 Keyboard-Registrierungen speichern und jederzeit auf Knopfdruck wieder abrufen. (Siehe Seite 38.)

Anschließen des Instruments

Vor dem Spielen der ersten Töne

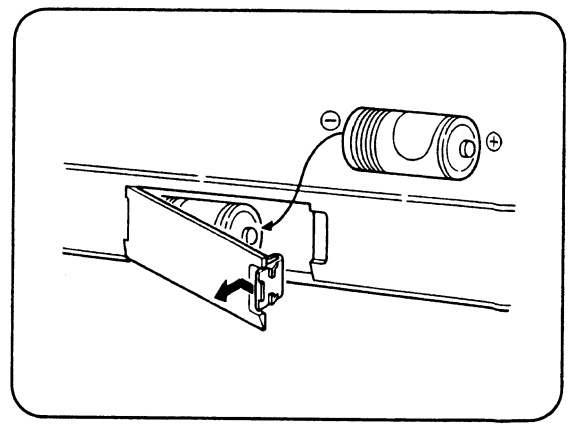
Dieses Keyboard kann entweder mit Trockenzellenbatterien betrieben oder an das normale Haushaltsstromnetz angeschlossen werden. Wenn Sie das Gerät über Batterien betreiben wollen, legen Sie sechs Batterien R20/LR20 (Typ D, UM-1) ein. Zum Anschluß an das Stromnetz ist der Adapter SY-AD6 (12V, 2A) erforderlich (separat erhältlich). (Hinweis: Wenn ein anderer Wechselstromadapter als der SY-AD6 verwendet wird, kann dies eine Beschädigung Ihres Instruments verursachen.)

- Die Batterien oder der Wechselstromadapter werden als Zubehörteile mitgeliefert (je nach Bestimmungsland verschieden).
- Die Ausgangsleistung hängt davon ab, ob der Wechselstromadapter oder die Batterien verwendet werden.

Bei Batteriebetrieb

Öffnen Sie das Batteriefach an der Rückseite des Instruments.
Legen Sie sechs Batterien R20/LR20 (Typ D, UM-1) ein, und bringen Sie den Deckel des Batteriefachs wieder an.

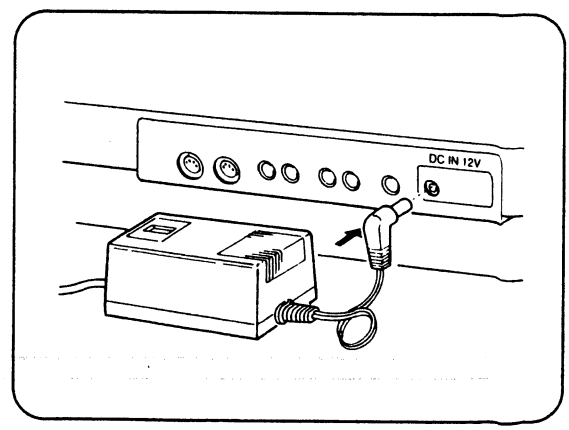
- Die Batterien entsprechend der (+)- und (–)-Markierungen einlegen, um die korrekte Polarität zu gewährleisten.
- Verwenden Sie immer nur gleichalte Batterien, um Störungen zu vermeiden.
- Wenn das Instrument für längere Zeit nicht benutzt werden soll, nehmen Sie die Batterien aus dem Batteriefach heraus und lagern Sie sie an einem separaten Ort.



Verwendung des Wechselstromadapters

Schließen Sie den Wechselstromadapter an.

- Vermeiden Sie es, bei eingeschalteter **PLAY**-Taste den Wechselstromadapter anzuschließen bzw. abzuklemmen.

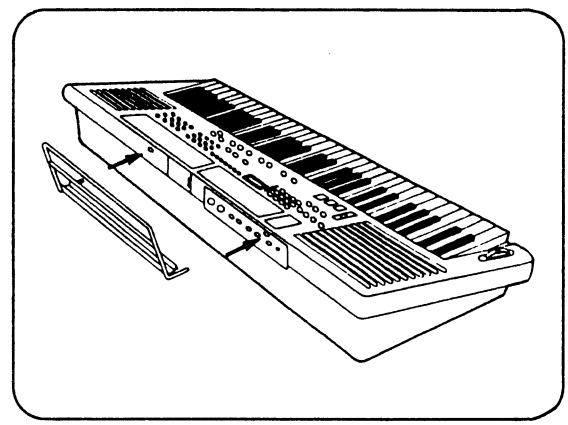


- Wenn der Wechselstromadapter verwendet wird, erfolgt die Stromversorgung über den Adapter, d .h. auch bei eingelegten Batterien bleibt der Batterieschaltkreis ausgeschaltet.
- Wenn das Gerät bei Batteriebetrieb eingeschaltet bleibt, die Bedienungselemente aber für eine gewisse Zeit (ca. 5 Minuten) nicht betätigt werden, wird die Energiesparfunktion aktiviert und die **PLAY**-Taste automatisch ausgeschaltet.
- Wenn die Stromversorgung zum Instrument unterbrochen wird, werden die verschiedenen Speicherdaten und gespeicherten Funktionseinstellungen nach ungefähr 10 Minuten gelöscht.

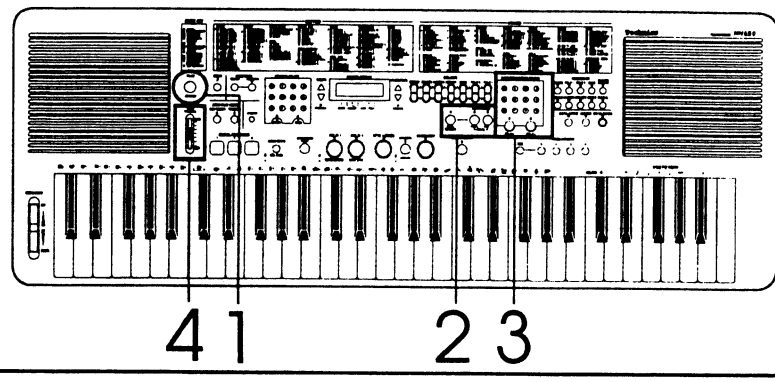
- Wenn während einer Darbietung die Leistung der Batterien absinkt, erscheint die folgende Mitteilung bAtt (KN550) bzw. „WARNING!! Low Batteries“ (KN650) am Display. In diesem Falle müssen die Batterien umgehend ersetzt werden.

Notenständer

Den Notenständer wie abgebilde anbringen.

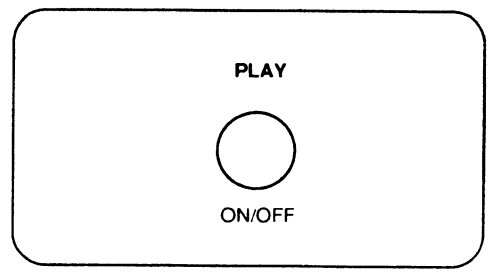


Spielen

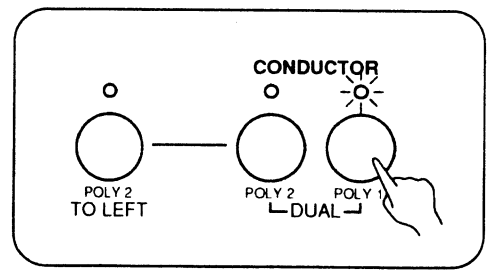


(KN650)

1 Die **PLAY**-Taste drücken, um das Gerät einzuschalten.

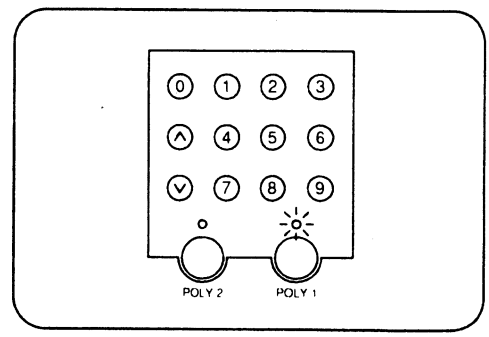


2 Drücken Sie die **POLY 1**-Taste im **CONDUCTOR**-Bereich, um sie einzuschaten.



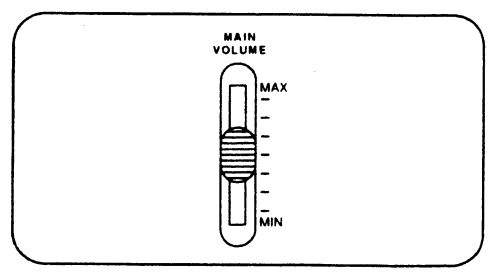
3 Drücken Sie eine zweistellige Tastenkombination (z.B. **05** für **E PIANO 1**) auf dem **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION SELECT**-(KN650) Ziffernfeld.

- Schlagen Sie eine beliebige Note auf der Tastatur an. Der Klang von **E PIANO 1** ist nun zu hören.



4 Die Lautstärke Ihres Keyboards können Sie mit dem **MAIN VOLUME**-Regler einstellen.

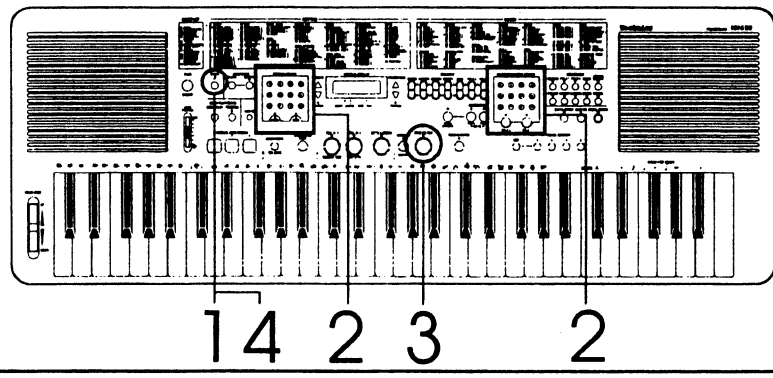
- Das Keyboard verfügt über eine Anschlagsdynamik, so daß Sie mit der Härte des Anschlags die Lautstärke beeinflussen können.



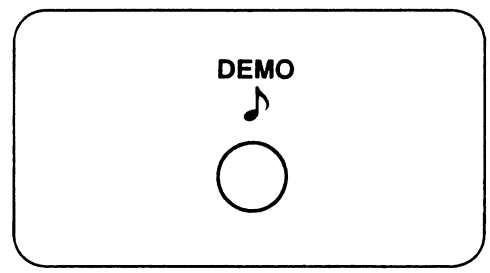
- Die Tonhöhe dieses Instruments kann für das Zusammenspiel mit anderen Instrumenten einjustiert werden. (Siehe Seite 63.)

Anhören der Demo-Melodie

Anhören einer speziellen Klang- oder Rhythmus-Demonstration

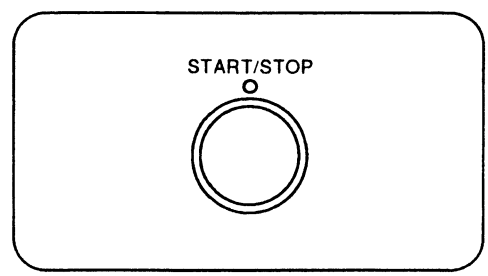


1 Drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste.
- Am Display erscheint „DEMO SONG" (KN650).

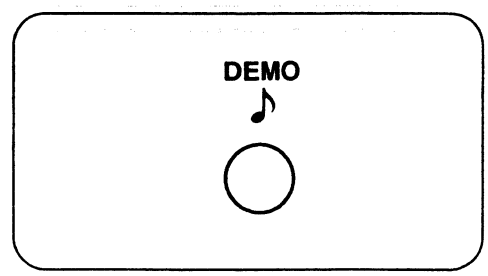


2 Wählen Sie auf dem **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION SELECT**-(KN650) oder **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld eine Zahl (zweistellig), um eine Demo-Melodie wiederzugeben.
- Klänge oder Rhythmen, die für die Demo-Melodien vorhanden sind, werden in der Auflistung der Klänge und Rhythmen am Bedienfeld durch eine ♪-Markierung gekennzeichnet.
- Die gewählte Nummer wird im Display angezeigt.
  KN550: = Rhythmus = Klang
  KN650: R = Rhythmus S = Klang

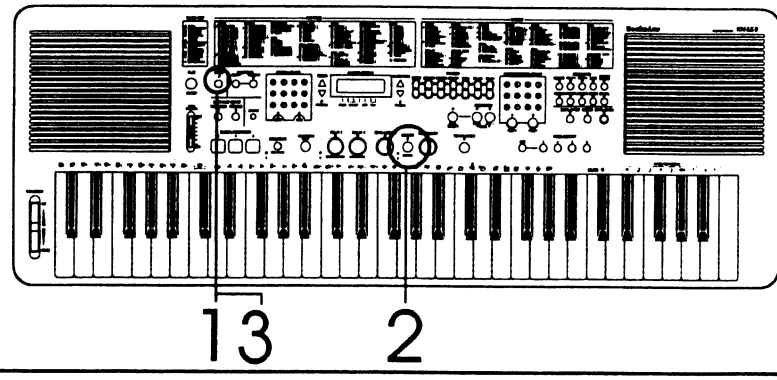
3 Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Die Demo-Darbietung entsprechend Ihrer Wahl beginnt nun.
- Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3, um weitere Klänge und Rhythmen anzuhören.
- Um die Demo-Melodie vor dem Ende auszuschalten, drücken Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal.



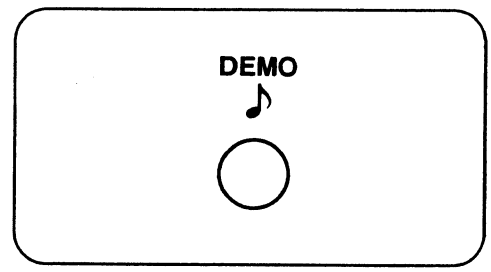
4 Wenn Sie sich alle gewünschten Demo-Melodien angehört haben, drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste noch einmal.



Anhören der speziellen Demo-Darbietung.

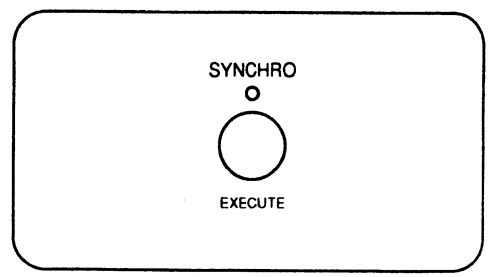


1 Drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste.

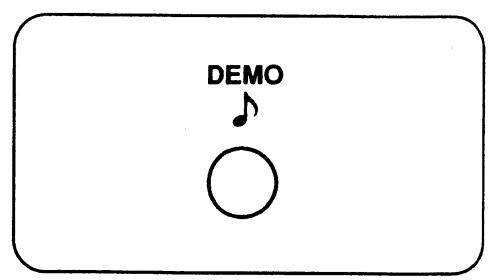


2 Drücken Sie die **SYNCHRO**-Taste.

- MAIN (KN550) oder „MAIN DEMO" (KN650) wird am Display angezeigt; danach beginnt die spezielle Demo-Darbietung.
- Drücken Sie die **SYNCHRO**-Taste noch einmal, um die spezielle Demo-Darbietung zu stoppen.

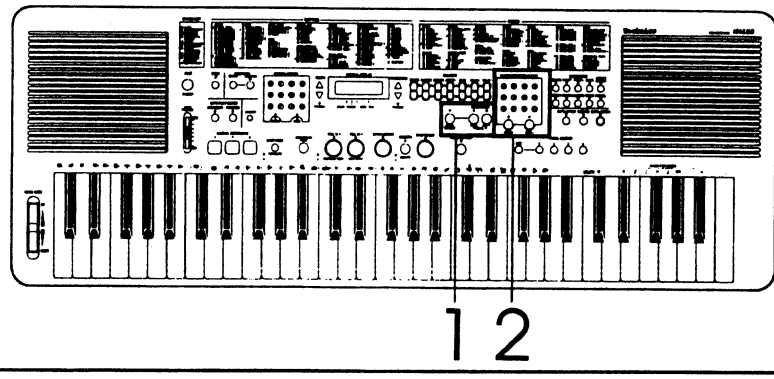


3 Wenn Sie sich alle gewünschten Demo-Melodien angehört haben, drücken Sie die **DEMO** ♪-Taste noch einmal.

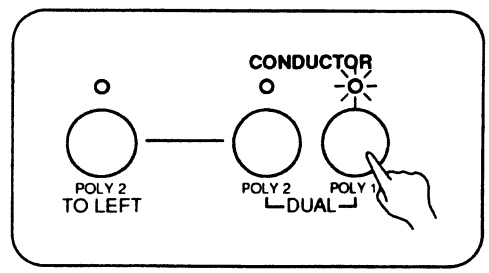


- Wenn Sie die **DEMO** ♪-Taste einige Sekunden gedrückt halten, oder wenn Sie zuerst die **DEMO** ♪-Taste und dann die **START/STOP**-Taste drücken, werden dir Rhythmen und Klänge nacheinander in einer Potpourri-Darbietung wiedergegeben. Diese Demo-Melodien laufen ununterbrochen ab, bis die **START/STOP**- bzw. die **DEMO** ♪-Taste noch einmal gedrückt wird.
- Einige der Tasten sind deaktiviert, während die Demo-Melodien wiedergegeben werden.
- Sie können die Demo-Melodien auf dem Keyboard begleiten.

Klangauswahl

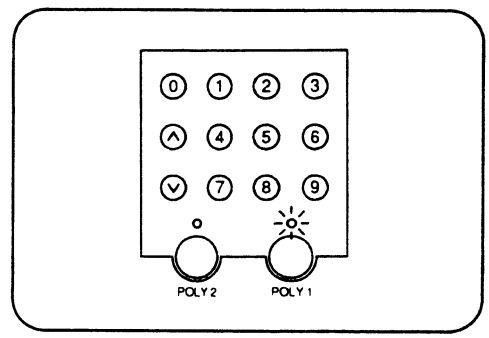


1 Drücken Sie im **CONDUCTOR**-Bereich die **POLY 1**-Taste.



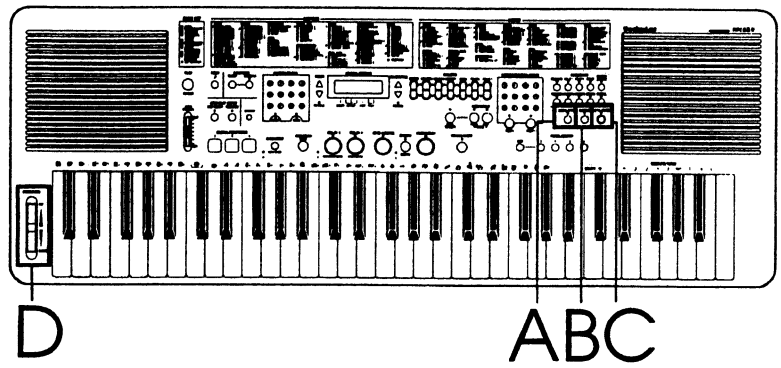
2 Wählen Sie auf dem **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION SELECT**-(KN650) Ziffernfeld eine Zahl (zweistellig), um eine Demo-Melodie wiederzugeben.

- Die Liste der Klänge und die entsprechenden Nummern werden in der rechten oberen Ecke des Bedienfelds angezeigt.
- Einstellige Klangnummern: bei Klangnummer **03**, drücken Sie zuerst **0**, dann **3**.
- Sie können auch die ⓐ- und ⓥ-Tasten verwenden, um eine höhere bzw. niedrigere Klangnummer einzustellen.



- Weitere Möglichkeiten bieten sich durch das Mischen von Klängen und durch das Abspielen von unterschiedlichen Klängen auf der rechten und linken Tastatur-Seite an. (Siehe Seiten 26 und 27.)
- KN650: Jeder Klang ist mit einer Variation versehen, die Sie ebenfalls wählen können. (Siehe Seite 22.)

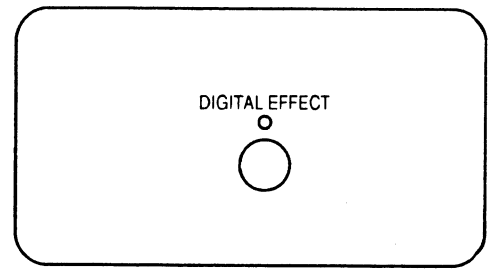
Hinzufügen von Effekten



A DIGITAL EFFECT

Schalten Sie die **DIGITAL EFFECT**-Taste ein.

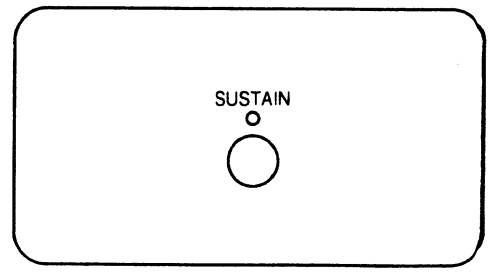
- Der Klang wird nun voller und kräftiger.



B SUSTAIN (Nachklang)

Schalten Sie die **SUSTAIN**-Taste ein.

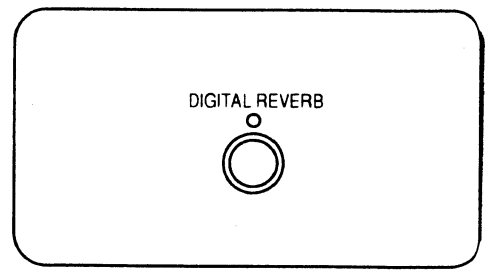
- Drücken Sie kurz eine Manualtaste. Die Noten klingen nach, nachdem die Taste losgelassen wurde.



C DIGITAL REVERB (Digitalhall)

Schalten Sie die **DIGITAL REVERB**-Taste ein.

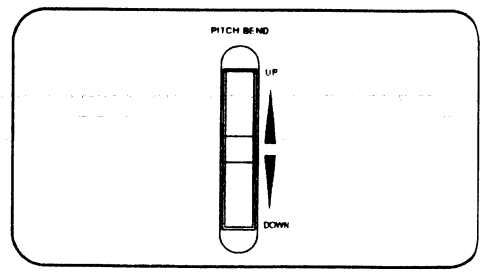
- Der Nachhall-Effekt gilt nun für alle Klänge.



D PITCH BEND

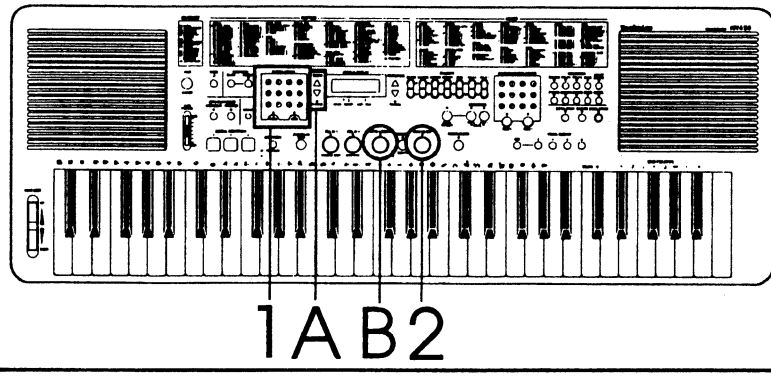
Während Sie eine Manualtaste spielen, kann das **PITCH BEND**-Einstellrad nach oben oder unten bewegt werden.

- Die Tonhöhe der gespielten Taste verändert sich nun nach oben bzw. nach unten, ähnlich wie beim Ziehen einer Gitarrensaite.



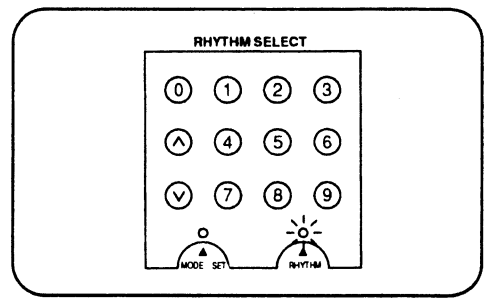
- Die Art des **DIGITAL EFFECT** hängt vom gewählten Klang ab.

Spielen von automatischen Rhythmen



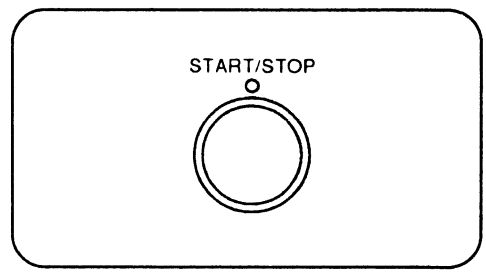
1 Wählen Sie auf dem **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld eine Rhythmusnummer (zweistellig).

- Die Liste der Rhythmen und die entsprechenden Nummern werden in der linken oberen Ecke des Bedienfelds angezeigt.
- Sie können die ⓐ - und ⓥ -Tasten verwenden, um eine höhere bzw. niedrigere Rhythmusnummer einzustellen.



2 Starten Sie den Rhythmus, indem Sie die **START/STOP**-Taste drücken.

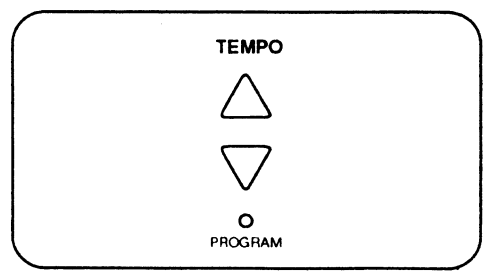
- Stoppen Sie den Rhythmus, indem Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal drücken.



A Stellen Sie das Tempo ein.

Stellen Sie das Tempo mit den **TEMPO**-Tasten ein.

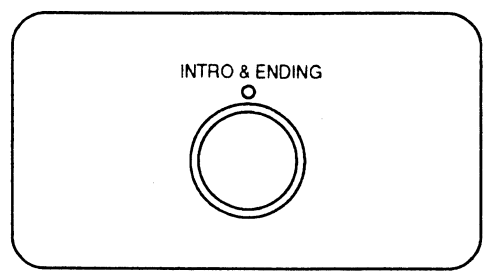
- Das Tempo wird im Display angezeigt.

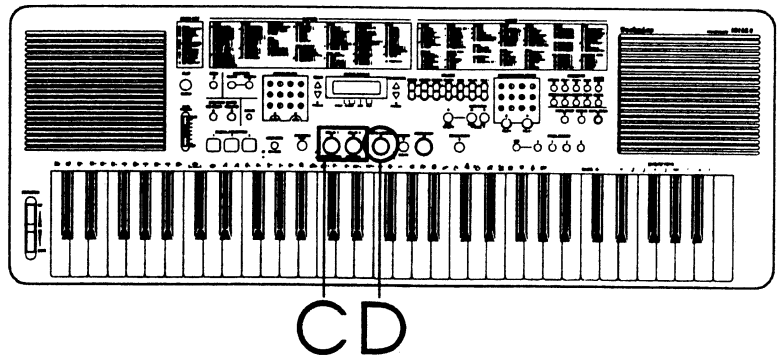


B Beginnen Sie mit einem INTRO (Einleitung)

Um Ihre Darbietung mit einer Einleitung zu beginnen, drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste, bevor mit dem Rhythmus begonnen wird.

- Vor dem Beginn des Rhythmus wird eine Einleitungsfigur wiedergegeben.

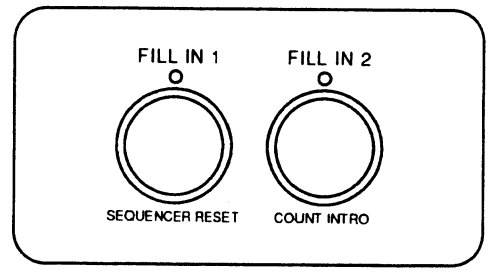




C Fügen Sie eine Fill-in Figur ein.

Während der gegenwärtige voreingestellte Rhythmus läuft, drücken Sie die **FILL IN 1**- oder **FILL IN 2**-Taste.

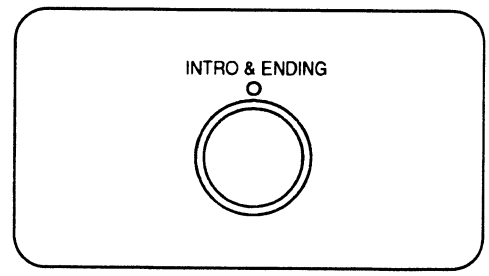
- Eine Fill-In-Figur wird eingefügt.



D Beenden Sie den Rhythmus mit einem ENDING (Endung)

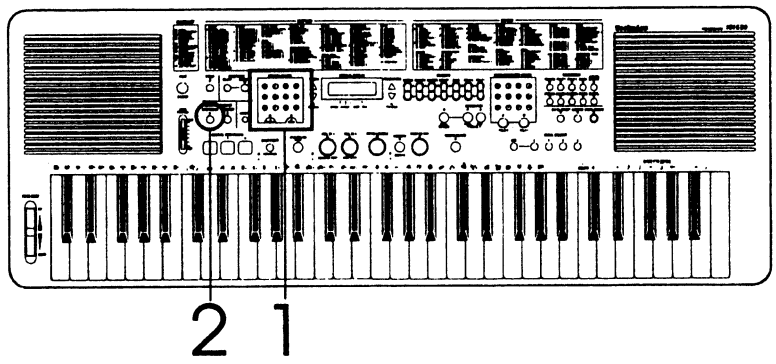
Während der Rhythmus läuft, drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste.

- Es wird nun eine Schlußfigur gespielt, und der Rhythmus stoppt anschließend.



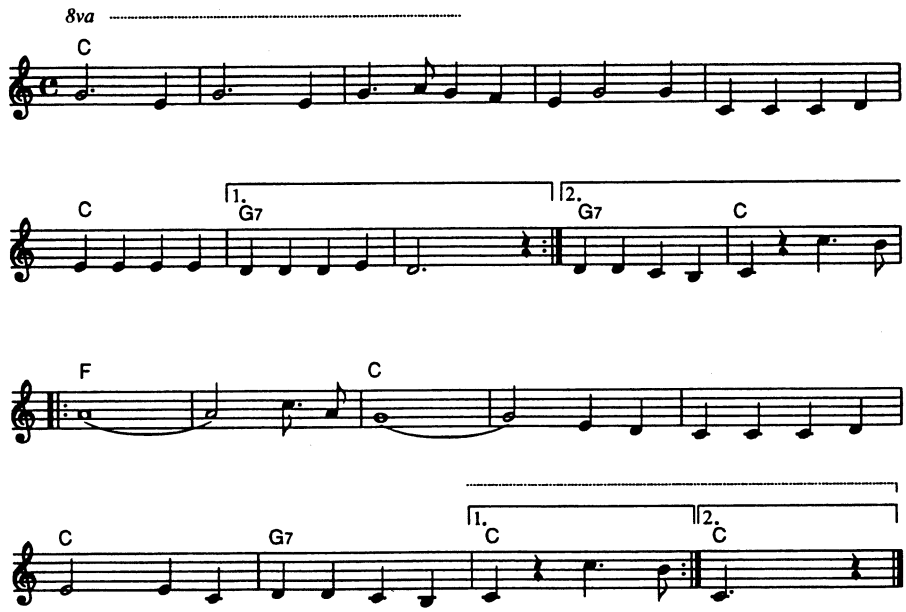
Begleitautomatik

Verwendung des AUTO PLAY CHORD

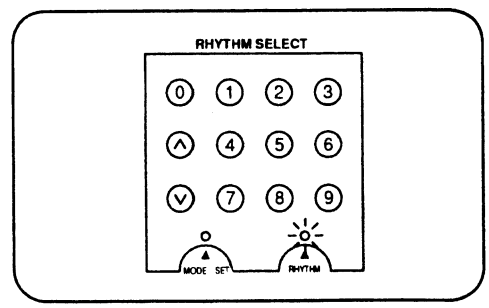


Verwenden Sie das **AUTO PLAY CHORD** mit der folgenden Melodie:

She Wore A Yellow Ribbon

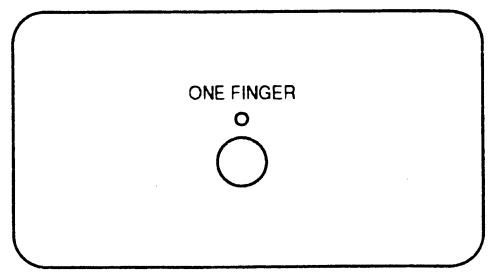


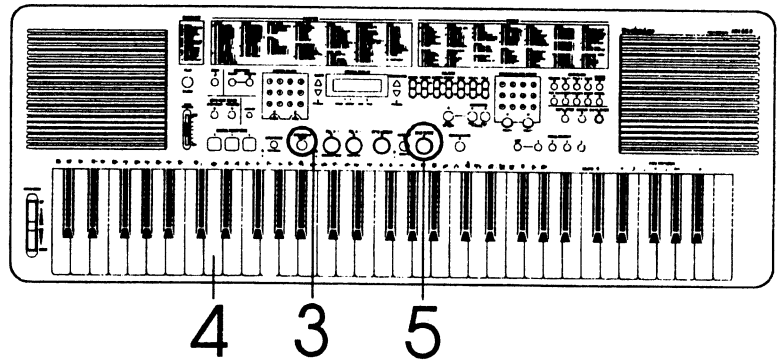
1 Wählen Sie Nummer **82** am **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld für den **BLUEGRASS**-Rhythmus.



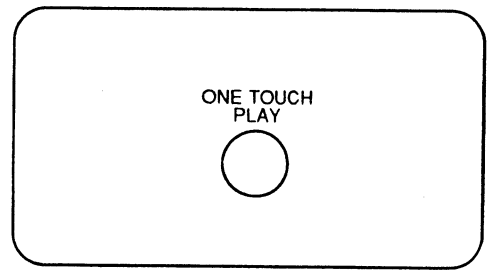
2 Schalten Sie die **ONE FINGER**-Taste ein.

- Die Tastatur teilt sich nun automatisch in eine linke und rechte Hälfte.



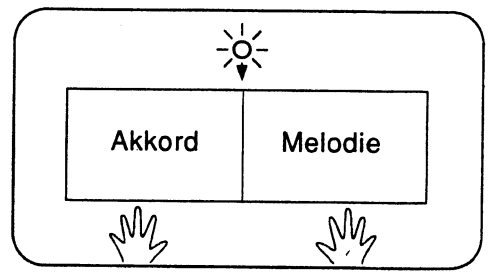


3 Halten Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste gedrückt, bis sich die Bedienfeld-Einstellungen ändern.



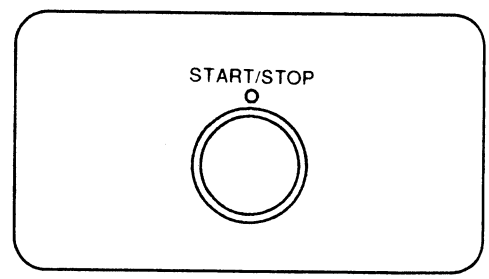
4 Spielen Sie mit der linken Hand den Akkord, und mit der rechten Hand die Melodie.

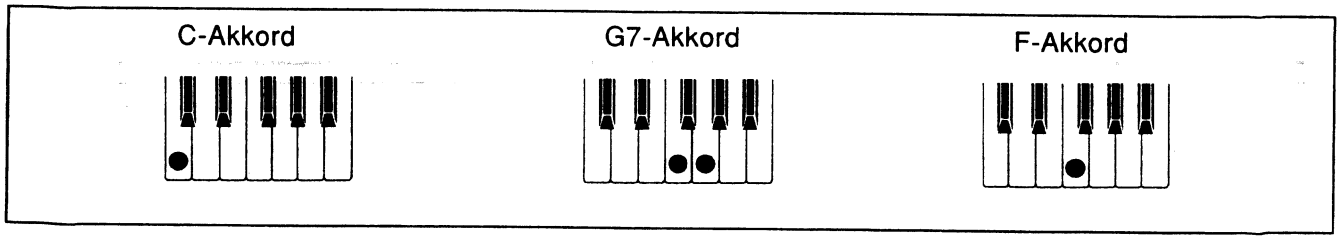
- Wenn Sie eine Taste im linken Tastatur-Bereich drücken, beginnt die automatische Rhythmusfigur (Synchro-Start).
- Wenn Sie eine C-Taste im linken Tastaturbereich drücken, beginnt eine Begleitfigur in C-Dur.
- Durch Drücken des Grundtons und der weißen Manualtaste unmittelbar links davon wird ein Septimakkord erzeugt.



5 Am Ende der Darbietung drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

- Die automatische Begleitung stoppt nun.

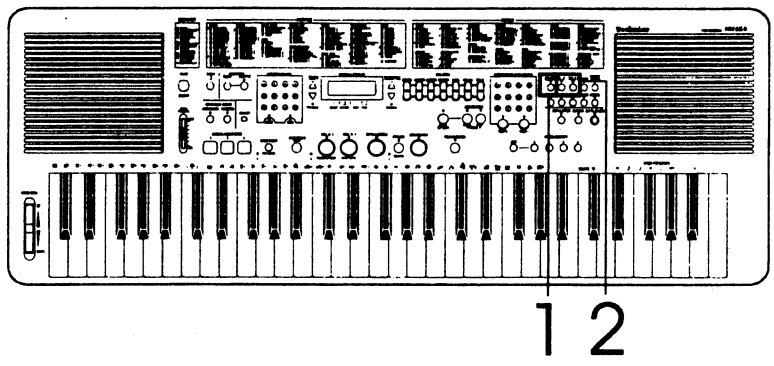




- In diesem Beispiel haben Sie den Akkord gespielt, indem die Manualtasten für die Grundtöne (**ONE FINGER**-Akkord) gedrückt wurden. Ein Akkord kann natürlich auch durch Anschlagen aller darin enthaltenen Noten gespielt werden. (Siehe Seite 36.)

Aufnehmen Ihrer Darbietung

Sie können Ihre Darbietung mit dem **SEQUENCER** aufnehmen.

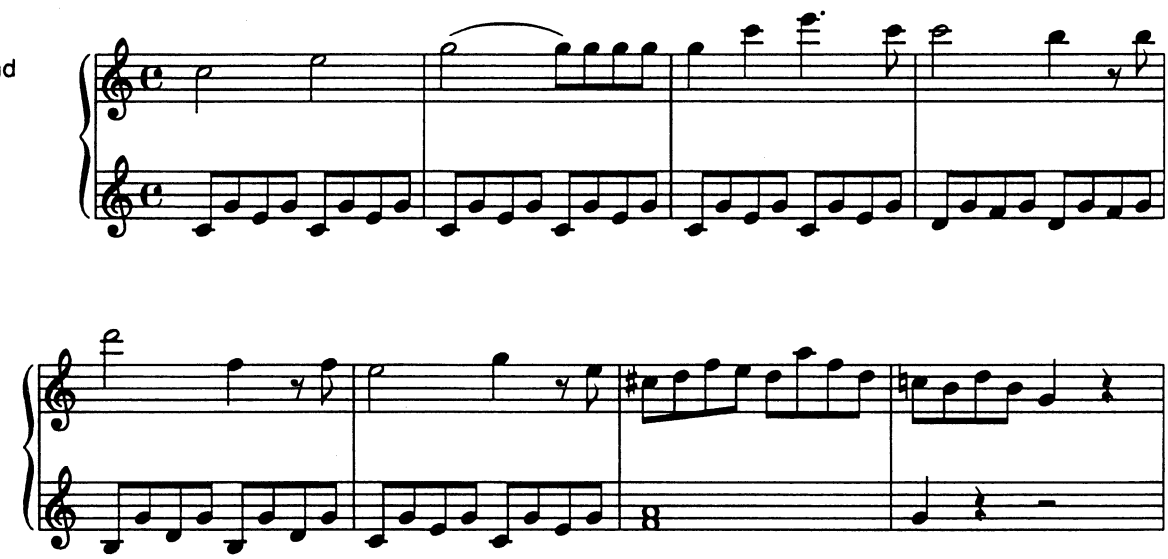


Sonatina

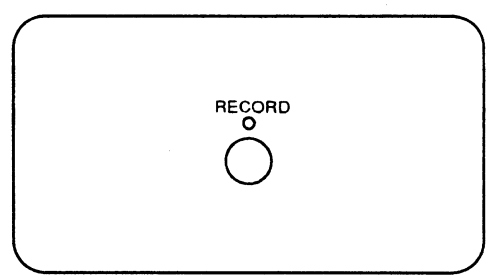
Klang: **00 PIANO 1** (**POLY 1**-Bereich)

Rechte Hand

Linke Hand

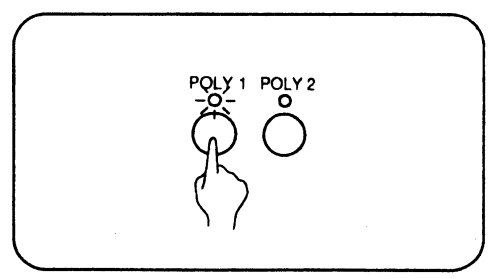


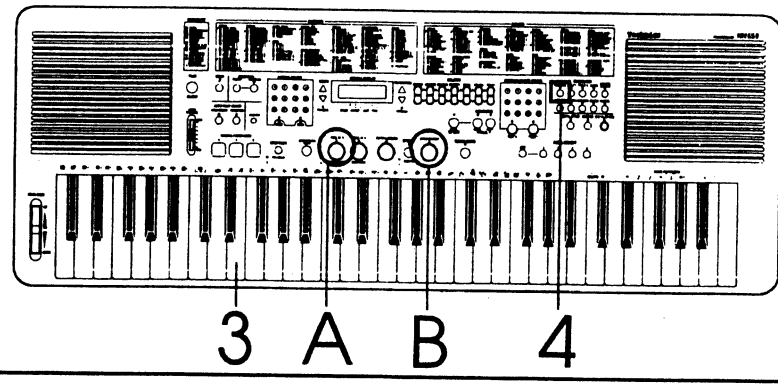
1 Schalten Sie die **RECORD**-Taste im **SEQUENCER**-Bereich ein.



2 Drücken Sie die **POLY 1**-Spurnummertaste im **SEQUENCER**-Bereich.

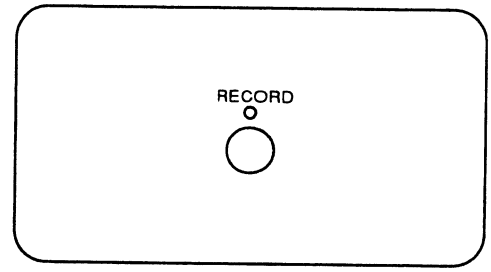
- Die **POLY 1**-Anzeige blinkt nun.





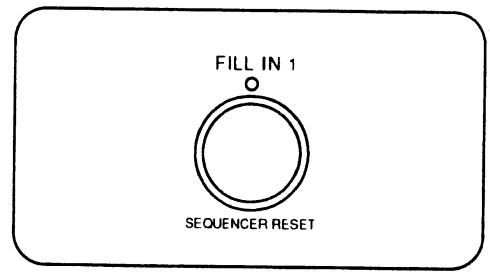
3 Spielen Sie die Melodie auf der Tastatur.
- Der Aufnahmevorgang beginnt nun.

4 Wenn Sie mit dem Spielen fertig sind, drücken Sie die **RECORD**-Taste im **SEQUENCER**-Bereich noch einmal, um sie auszuschalten.
- Vergewissern Sie sich, daß die Anzeige für die **POLY 1**-Taste aufleuchtet.

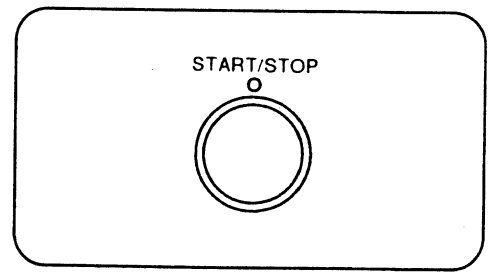


Wiedergabe der aufgenommenen Darbietung

A Drücken Sie die **SEQUENCER RESET (FILL IN 1)**-Taste.



B Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Ihre Darbietung wird nun entsprechend der Aufnahme wiedergegeben.

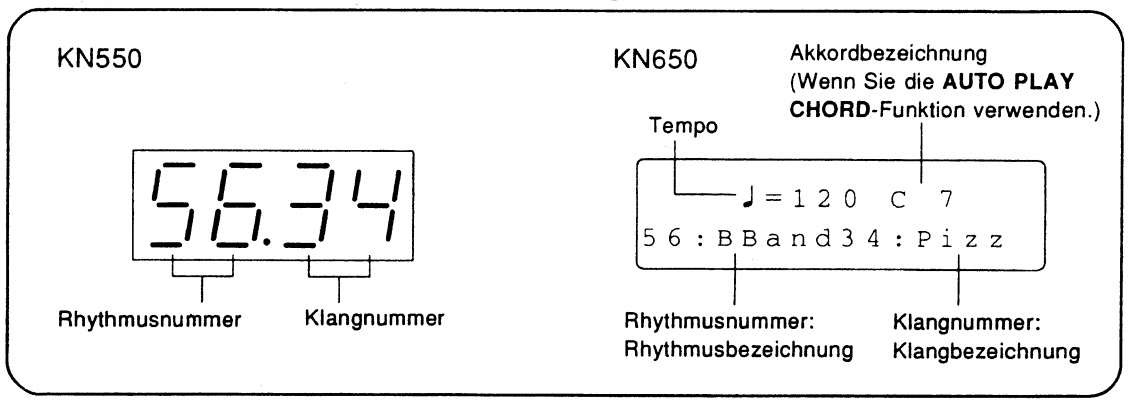


- Es ist ebenfalls möglich, mehrere Teile einzeln aufzunehmen und dann für eine Ensemble-Wiedergabe zu kombinieren. (Siehe Seite 44.)

Hinweise zum Display

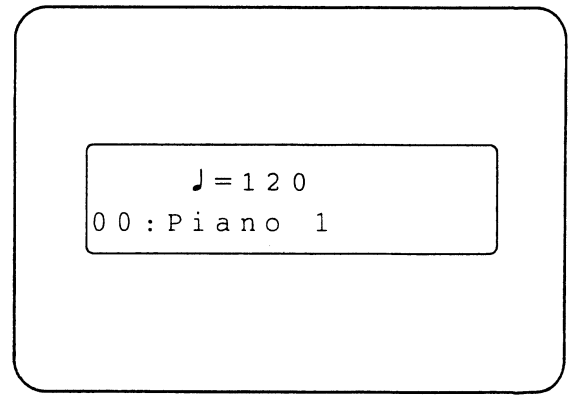
Das Display zeigt den Betriebszustand des Keyboards an, und dient ebenfalls zum Eingeben von verschiedenen Funktionen dieses Instruments.

Display für Standard-Darbietung



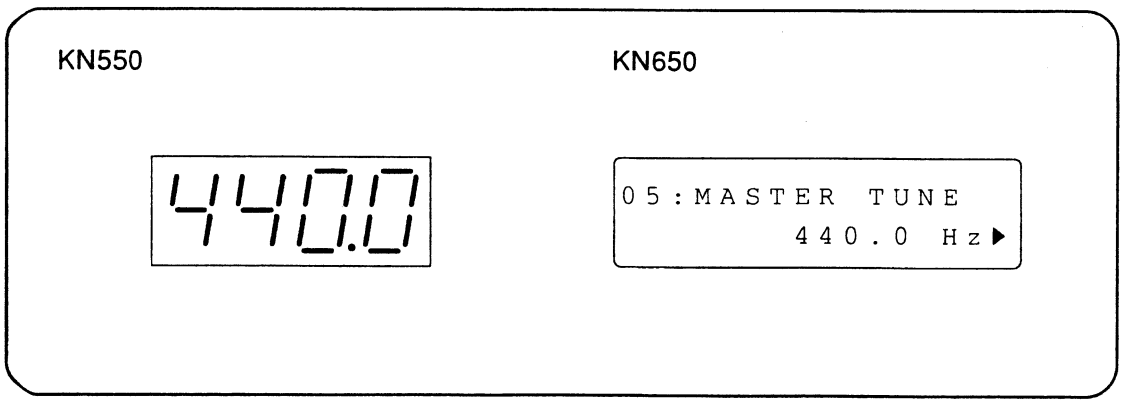
Display für die Wahl einer Klang- oder Rhythmus-Art (KN650)

Wenn Sie einen Klang oder Rhythmus wählen oder die Variation ändern, wird die komplette Bezeichnung des gewählten Klangs oder Rhythmus einige Sekunden lang auf der untersten Zeile des Displays angezeigt; danach erscheint wieder das Display für die Standard-Darbietung.



Display für Funktionseinstellungen

Beispiel: Einstimmen

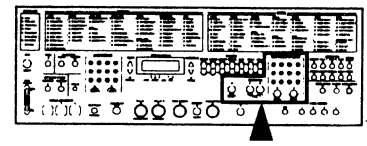


- KN650: Der Kontrast des Displays kann eingestellt werden. (Siehe Seite 65.)

Kapitel I

Klänge und Effekte

Klangauswahl

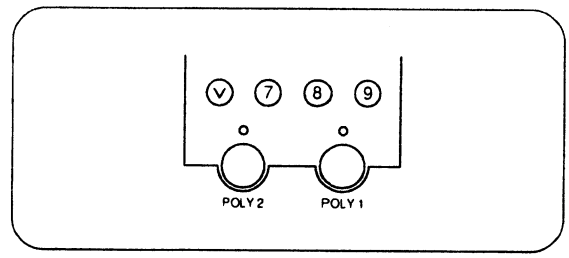


(KN650)

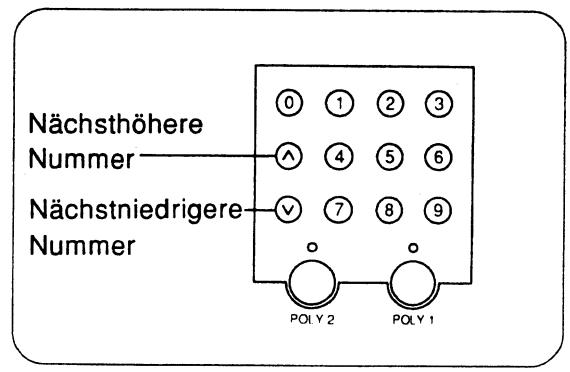
In diesem Instrument stehen Ihnen 100 (KN550) bzw. 200 (KN650) fest programmierte Sounds zur Verfügung.

Auswahl eines Klangs

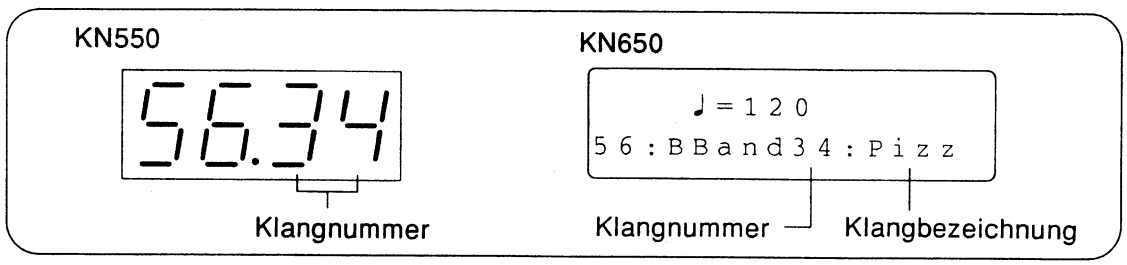
1. Drücken Sie im **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION SELECT**-(KN650) Bereich entweder die **POLY 1**- oder die **POLY 2**-Taste, um sie einzuschalten.



2. Geben Sie über das **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. das **SOUND/VARIATION SELECT**-(KN650) Ziffernfeld die Klangnummer ein (zweistellig).



- Die Liste der Klänge mit den entsprechenden Nummern wird in der rechten oberen Ecke des Bedienfelds angezeigt.
- Die gewählte Nummer wird im Display angezeigt.



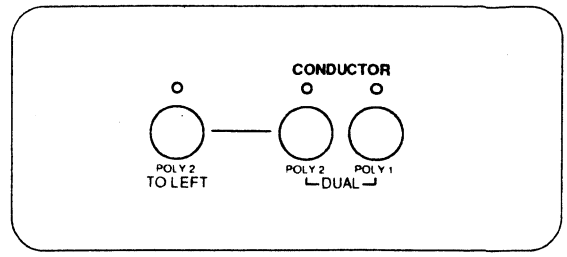
- Einstellige Klangnummern: bei Klangnummer **03**, drücken Sie zuerst **0**, dann **3**.

Verwendung der ⓐ- und ⓥ -Tasten
Durch Drücken der ⓐ-Taste erhöht sich die gegenwärtig gewählte Nummer um einen Wert. Durch Drücken der ⓥ -Taste vermindert sich die gegenwärtig gewählte Nummer um einen Wert.
- Um die Nummern durchlaufen zu lassen, halten Sie die ⓐ - bzw. die ⓥ -Taste gedrückt.

Klangvariationen (KN650)
Jeder Klang ist ebenfalls mit einer Klangvariation versehen, die Sie mit Hilfe der ⓐ- und ⓥ-Tasten auswählen können.
- Wenn die Klangvariation gewählt wird, erscheint die Markierung * neben der Klangnummer im Display.
- Für weitere Einzelheiten in bezug auf die Klangvariationen beziehen Sie sich bitte auf die separate Anleitung.

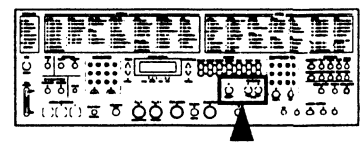
Praktische Anwendung

3. Schalten Sie die **POLY 1**- oder **POLY 2**-Taste im **CONDUCTOR**-Bereich ein.
- Schalten Sie die gleiche Taste wie in Schritt 1 ein.

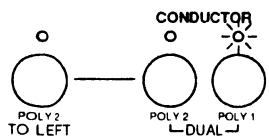
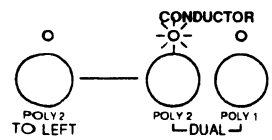
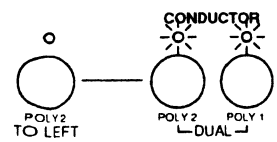
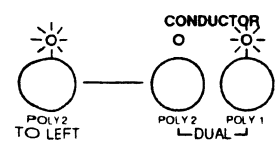


4. Spielen Sie auf dem Keyboard.
- Sie hören nun den in Schritt 2 gewählten Klang.
- Wenn Sie für **POLY 1** und **POLY 2** je einen unterschiedlichen Klang bestimmt haben, können Sie von einem zum anderen Klang wechseln, indem Sie einfach **POLY 1** bzw. **POLY 2** im **CONDUCTOR** wählen. (Siehe unten).
- Wenn Sie einen der **KEYBOARD PERC**-Klänge (**95–99**) wählen, können mit den Tasten nur Perkussionsklänge erzeugt werden; die normalen Klänge stehen in diesem Falle nicht zur Verfügung. (Siehe Seite 35).

CONDUCTOR

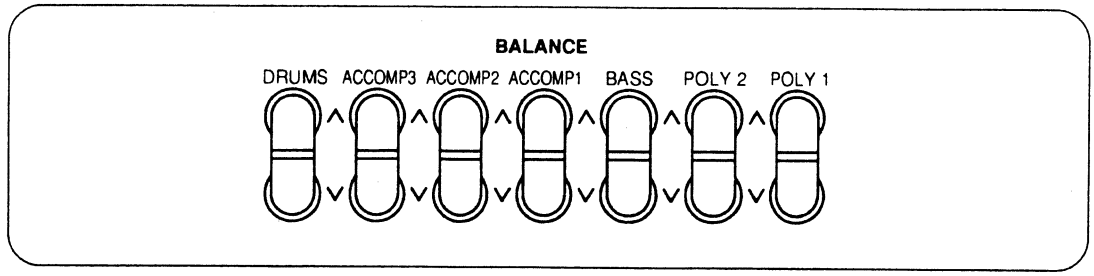


Der **CONDUCTOR** dient dazu, dem Keyboard die **POLY 1**- und **POLY 2**-Klänge auf unterschiedliche Weise zuzuordnen.

CONDUCTOR-Einstellungen	Keyboard-Zuordnung der Klänge
	**POLY 1**-Klänge werden über alle Tasten wiedergegeben. **POLY 1**
	**POLY 2**-Klänge werden über alle Tasten wiedergegeben. **POLY 2**
	**POLY 1**- und **POLY 2**-Klänge werden über alle Tasten gleichzeitig wiedergegeben (Doppelklang). (Siehe Seite 26). **POLY 1 + POLY 2**
	**POLY 1**-Klänge werden über die rechten, und **POLY 2**-Klänge über die linken Tasten wiedergegeben (geteiltes Manual). (Siehe Seite 27). **POLY 2** | **POLY 1**

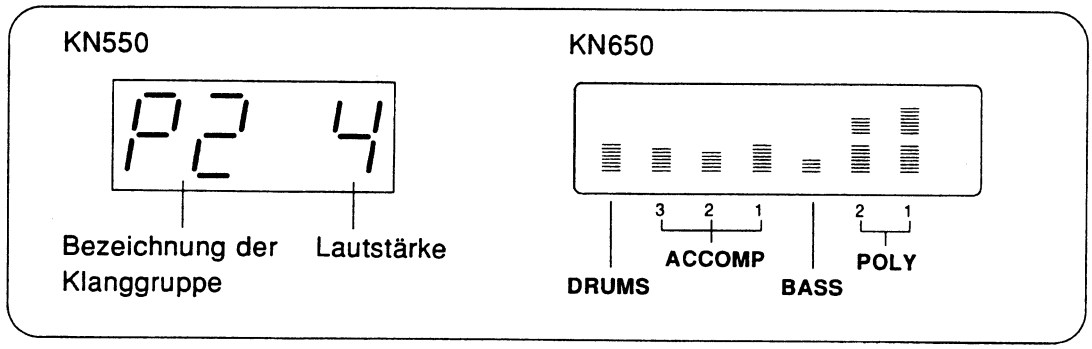
Balance

Die Lautstärke für jede Klanggruppe (**POLY 1**, **POLY 2**, **BASS** usw.) kann mit den **BALANCE**-Tasten eingestellt werden.



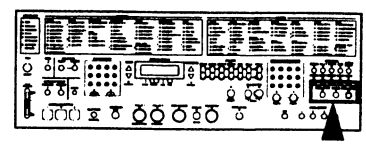
Drücken Sie die ∧-Taste, um die Lautstärke zu erhöhen, und die ∨-Taste, um die Lautstärke zu verringern.

- KN550: Sie können 10 verschiedenen Lautstärke-Einstellungen wählen, von 0 (kein Ton) bis zu 9 (lauteste Einstellung).
  KN650: Sie können 15 verschiedenen Lautstärke-Einstellungen wählen, von 0 (kein Ton) bis zu 14 (lauteste Einstellung).
- Beim Einstellen der Lautstärke wird der entsprechende Pegel am Display angezeigt.
  KN550: Klanggruppe und Lautstärke werden angezeigt.
  KN650: Die Balance wird am Display als Balkendiagramm angezeigt.



- KN550: Die Klanggruppen werden wie folgt angezeigt: **DRUMS**: dr , **ACCOMP**: A , **BASS**: bA , **POLY**: P .

Effekte

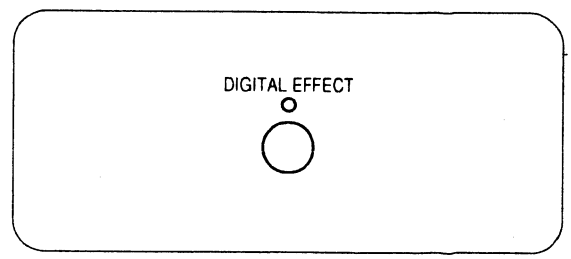


Kräftigere und schwungvollere Klänge lassen sich mit Hilfe der folgenden Effekte erzeugen, die dem Ton Breite, Ausdruck oder einen Nachhallklang verleihen.

DIGITAL EFFECT

Der **DIGITAL EFFECT** läßt den Klang kräftiger und majestätischer erscheinen.

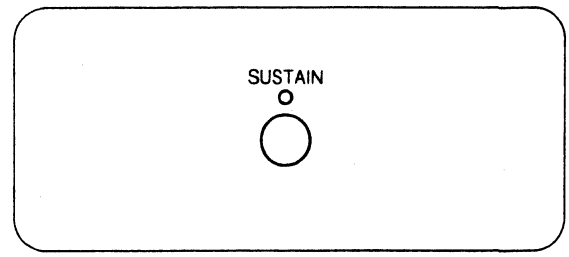
Drücken Sie die **DIGITAL EFFECT**-Taste, um sie einzuschalten.



- Der **DIGITAL EFFECT** wird nun dem gewählten Klang zugefügt.
- Dieser Effekt hängt jeweils vom gewählten Klang ab.
- Der Ein-/Aus-Status für die **DIGITAL EFFECT**-Funktion ist für jeden Klang vorprogrammiert. Dies bedeutet, daß bei der Wahl des betreffenden Klangs der gleiche Status aktiviert wird, nachdem dieser einmal ein- oder ausgestellt wurde.
- Dieser Effekt funktioniert bei den **KEYBOARD PERC**-Klängen (**95–99**) nicht.

SUSTAIN

Unter **SUSTAIN** versteht man das allmähliche Abklingen von Tönen, nachdem die Manualtaste losgelassen wurde.

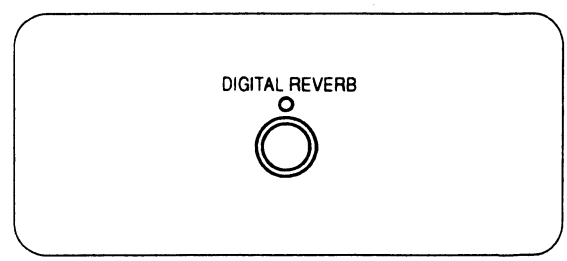


Drücken Sie die **SUSTAIN**-Taste, um sie einzuschalten.

- Spielen Sie auf dem Keyboard. Wenn die Tasten losgelassen werden, klingen die Töne langsam aus.
- Die Nachklang-Funktion kann ebenfalls mit dem als Sonderzubehör verfügbaren Fußschalter SZ-P1 (getrennt erhältlich) ein- und ausgeschaltet werden. (Siehe Seite 62.)
- Dieser Effekt funktioniert bei den **KEYBOARD PERC**-Klängen (**95–99**) nicht.

DIGITAL REVERB

Mit der **DIGITAL REVERB**-Funktion können Sie den Klängen einen Hall-Effekt zufügen.

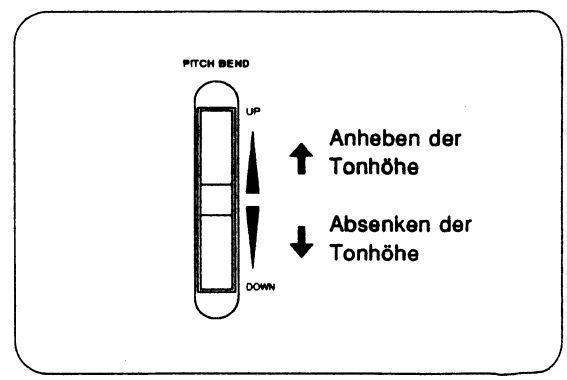


Drücken Sie die **DIGITAL REVERB**-Taste, um sie einzuschalten.

- Der Nachhall-Effekt gilt für alle Klänge, einschließlich der Rhythmusklänge.
- Die Intensität und die Art des Nachhalls können eingestellt werden. (Siehe Seite 64.)

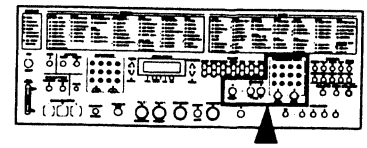
PITCH BEND

Die Tonhöhe eines Klangs kann mit dem **PITCH BEND**-Einstellrad stufenlos eingestellt werden. Mit diesem Regler läßt sich ein Effekt erzeugen, der ähnlich wie das Ziehen einer Gitarrensaite klingt.



- Während Sie eine Manualtaste drücken, bewegen Sie das Einstellrad nach oben oder unten, um die Tonhöhe zu verändern.
- Wenn Sie die Hand vom Einstellrad nehmen, kehrt es automatisch wieder in die Mittelstellung zurück, und der Tonhöhenverschiebungs-Effekt ist ausgeschaltet.
- Der Umfang der Tonhöhenverschiebung kann eingegeben werden. (Siehe Seite 63.)
- Der **PITCH BEND**-Effekt kann für automatische Begleitfiguren nicht verwendet werden.

Mischen zweier Klänge

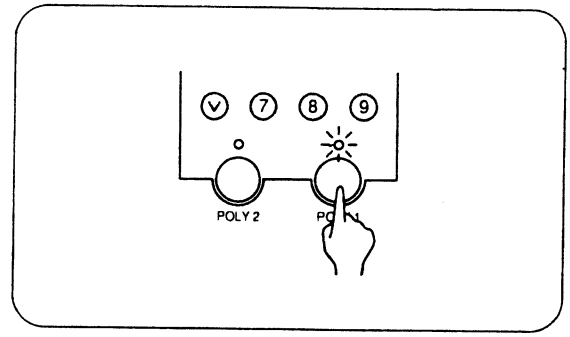


Sie können zwei vollkommen unterschiedliche Klänge zur gleichen Zeit spielen (Doppelklang), wodurch ein zusammengesetzter Ton mit einer Tonfülle erhalten wird, die bei einem Einzelklang nicht möglich ist.

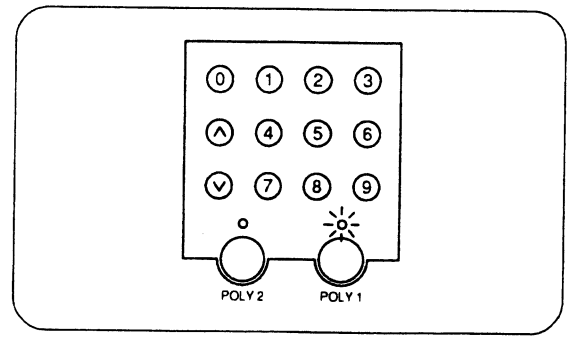
Doppelklang

Die in den Klanggruppen **POLY 1** und **POLY 2** gewählten Klänge können gemischt werden.

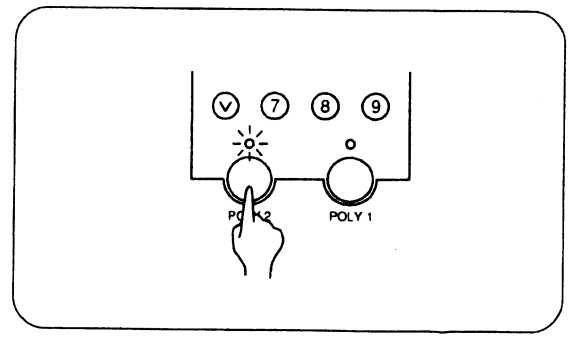
1. Drücken Sie im **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION**-(KN650) Bereich die **POLY 1**-Taste, um sie einzuschalten.



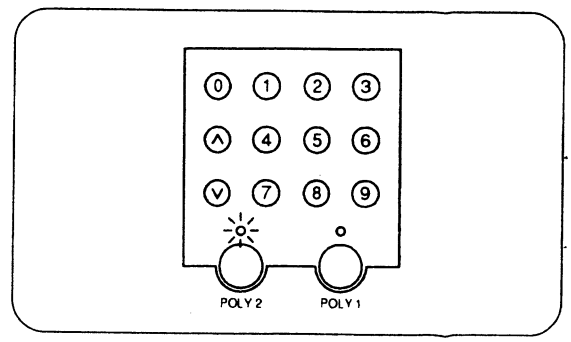
2. Wählen Sie im Ziffernfeld die Klangnummer für die **POLY 1**-Klanggruppe.



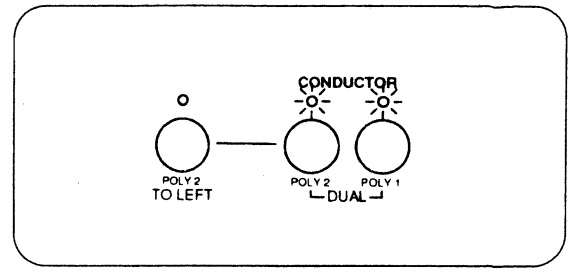
3. Drücken Sie im **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION**-(KN650) Bereich die **POLY 2**-Taste, um sie einzuschalten.



4. Wählen Sie im Ziffernfeld die Klangnummer für die **POLY 2**-Klanggruppe.

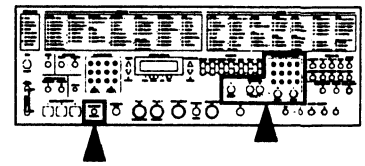


5. Drücken Sie im **CONDUCTOR**-Bereich die **POLY 1**- und **POLY 2**-Tasten gleichzeitig, um sie beide einzuschalten.



6. Spielen Sie auf dem Keyboard.
- Es wird nun ein Doppelklang erzeugt.
- Die Lautstärke-Balance für jede Klanggruppe kann eingestellt werden. (Siehe Seite 24).

Geteiltes Manual

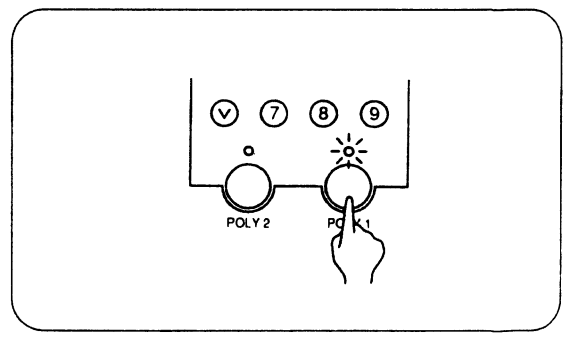


Dieses Keyboard ermöglicht nicht nur das Spielen einer Klangfarbe auf dem ganzen Manual, sondern auch ein Aufteilen des Manuals in eine rechte und linke Hälfte, wobei jedem Bereich eine unterschiedliche Klanggruppe zugeordnet werden kann. Zum Beispiel, Sie können dann mit der linken Hand die Bassklänge spielen, während die rechte Hand in einer anderen Klangfarbe die Melodie übernimmt.

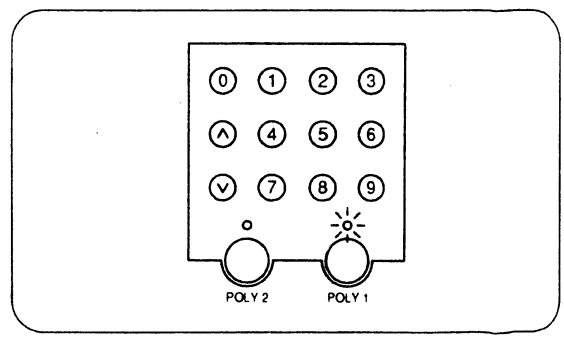
Zuordnung von Klanggruppen bei geteiltem Manual

Ordnen Sie die **POLY 1**-Klanggruppe der rechten, und die **POLY 2**-Klanggruppe der linken Manualhälfte zu.

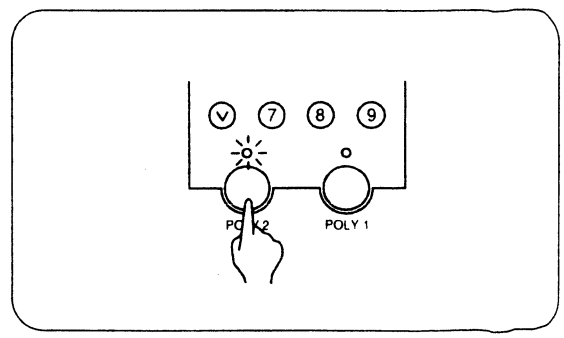
1. Drücken Sie im **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION**-(KN650) Bereich die **POLY 1**-Taste, um sie einzuschalten.



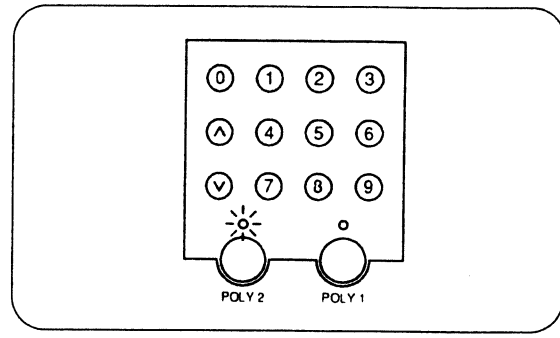
2. Wählen Sie im Ziffernfeld die Klangnummer für die rechte Manualhälfte.



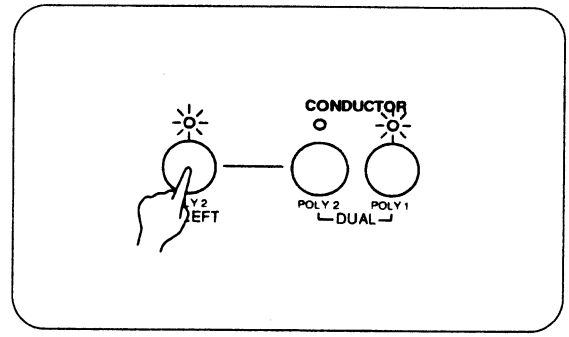
3. Drücken Sie im **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION**-(KN650) Bereich die **POLY 2**-Taste, um sie einzuschalten.



4. Wählen Sie im Ziffernfeld die Klangnummer für die linke Manualhälfte.



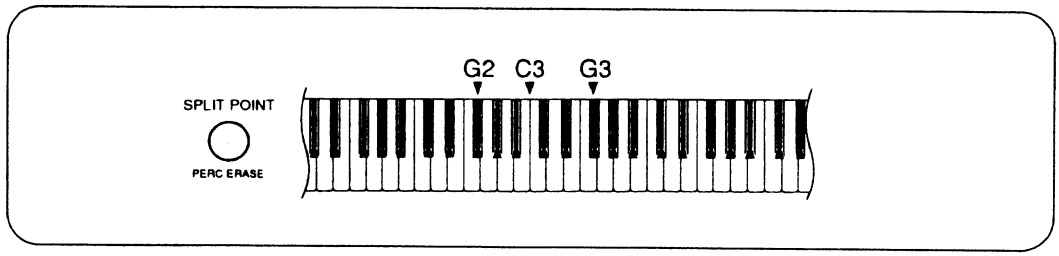
5. Drücken Sie im **CONDUCTOR**-Bereich die **POLY 2 TO LEFT**-Taste, um sie einzuschalten.
- Das Manual wird nun automatisch in eine rechte und eine linke Hälfte unterteilt. Der Teilungspunkt wird durch die aufleuchtende Anzeige an G2, C3 oder G3 markiert (siehe unten).



6. Spielen Sie auf dem Keyboard.
- Die rechte und linke Hälfte des Manuals erzeugen nun die vorher zugeordneten, unterschiedlichen Klänge.
- Die Lautstärke für die rechte bzw. linke Manualhälfte kann eingestellt werden. (Siehe Seite 24.)

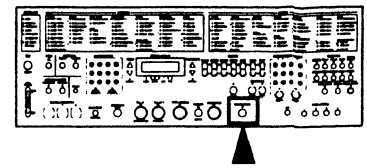
Teilungspunkt

Mit der **SPLIT POINT**-Taste kann der Punkt bestimmt werden, an dem das Manual in einen linken und rechten Bereich unterteilt wird.



Bei jedem Drücken der **SPLIT POINT**-Taste bewegt sich die Anzeige in der nachstehenden Reihenfolge zum nächsten Teilungspunkt: G2 → C3 → G3.

Techni-Chord

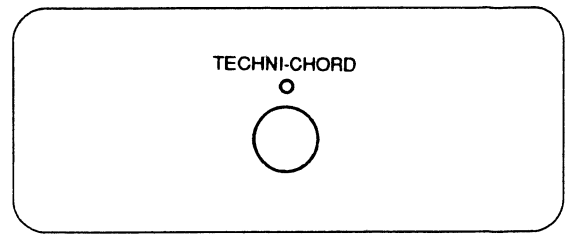


Die **TECHNI-CHORD**-Funktion erweitert den Klang Ihrer Darbietung, indem sie für jede auf der rechten Manualhälfte gespielte Note einen vollen Akkord bildet.

Verwendung der TECHNI-CHORD-Funktion

1. Unterteilen Sie das Manual in einen rechten und einen linken Bereich. (Siehe Seite 27.)

2. Drücken Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste, um sie einzuschalten.

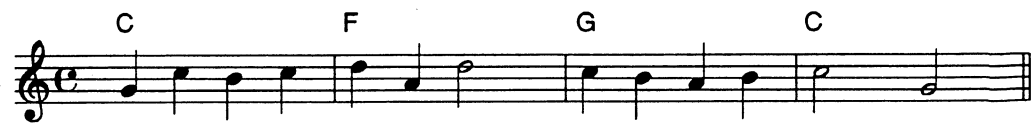


3. Spielen Sie auf dem Keyboard.

- Die Melodie, die Sie mit der rechten Hand spielen, wird nun automatisch mit Harmonien versehen, die auf den mit der linken Hand gespielten Akkorden beruhen.
- Die **TECHNI-CHORD**-Funktion ist besonders wirkungsvoll, wenn sie in Verbindung mit einer automatischen Begleitfigur benutzt wird.

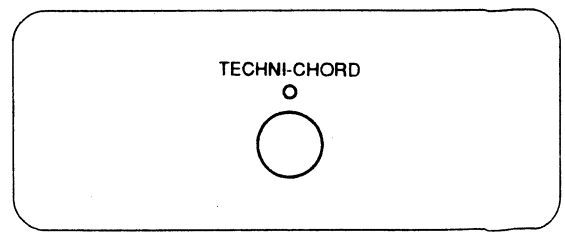
Beispiel:

Linke Hand (Akkord)

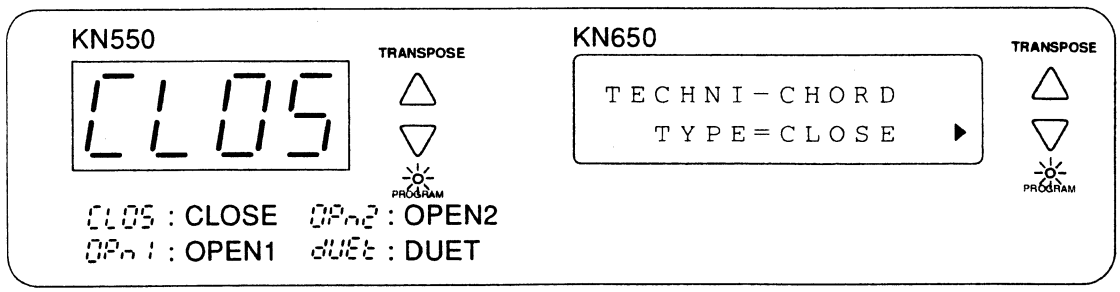
Rechte Hand (Melodie)

TECHNI-CHORD-Harmonien

Der gewünschte Harmoniestil für **TECHNI-CHORD** kann gewählt werden.

1. Halten Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste einige Sekunden lang gedrückt.
- Der gegenwärtig eingestellte Harmoniestil wird am Display angezeigt.

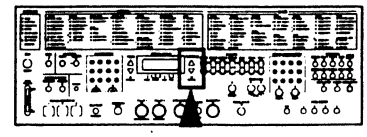


2. Wählen Sie den gewünschten Harmoniestil mit den **TRANSPOSE**-Tasten.



- Wählen Sie aus vier Stilarten: CLOSE, OPEN1, OPEN2 und DUET.
- Einige Sekunden nach Abschluß der Eingabe kehrt das Display zur Anzeige für Standard-Darbietungen zurück.

Transponierung

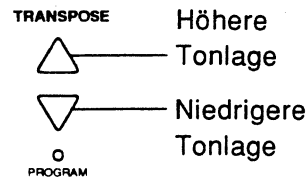


Die **TRANSPOSE**-Tasten dienen zur Umsetzung der Tonlage des gesamten Instruments, und zwar in Halbtonschritten über insgesamt eine ganze Oktave.

Nehmen wir einmal an, daß Sie gerade eine Melodie in C-Dur gelernt haben und diese nun auch singen wollen. Leider müssen Sie feststellen, daß diese Tonlage für Sie entweder zu hoch oder zu tief ist. Sie haben also die Wahl, die Melodie in einer anderen Tonlage ganz neu zu lernen, oder die **TRANSPOSE**-Funktion zu verwenden.

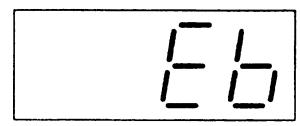
- Durch gleichzeitiges Drücken beider **TRANSPOSE**-Tasten können Sie die Tonlage sofort auf C zurückstellen.

Stellen Sie die Tonlage mit den △ - und ▽ -Tasten ein.



- KN550: Durch jedes Drücken der △ -Taste wird die Tonart wie folgt angehoben: D♭ [db] → D [d] → E♭ [Eb] → E [E] → F [F] → F♯ [F5]. Durch Drücken der ▽ -Taste wird die Tonlage in der nachstehenden Reihenfolge abgesenkt: B [b] → B♭ [bb] → A [A] → A♭ [Ab] → G [G].
- Die gegenwärtige Tonlage wird bei der Einstellung am Display angezeigt. (Die Displayanzeigen werden in Klammern [ ] angegeben.)

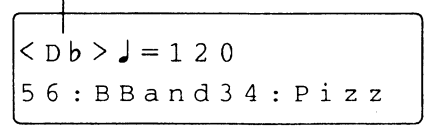
KN550



- KN650: Durch jedes Drücken der △ -Taste wird die Tonart wie folgt angehoben: D♭ → D → E♭ → E → F → F♯. Durch Drücken der ▽ -Taste wird die Tonlage in der nachstehenden Reihenfolge abgesenkt: B → B♭ → A → A♭ → G.
- Wenn zu einer anderen Tonlage als C transponiert wird, erscheint bei einem Rhythmusstop die gegenwärtige Tonlage am Display.

KN650

Tonlage

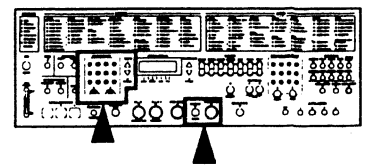


Kapitel II

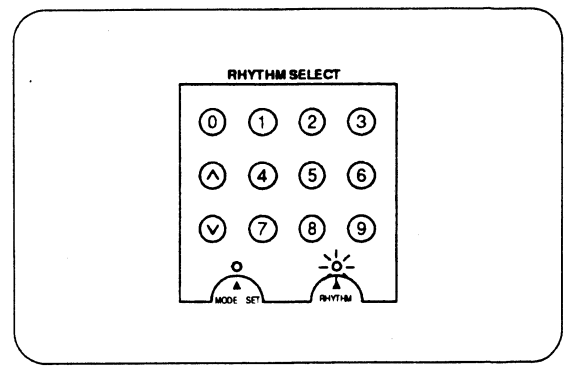
Spielen mit Rhythmus

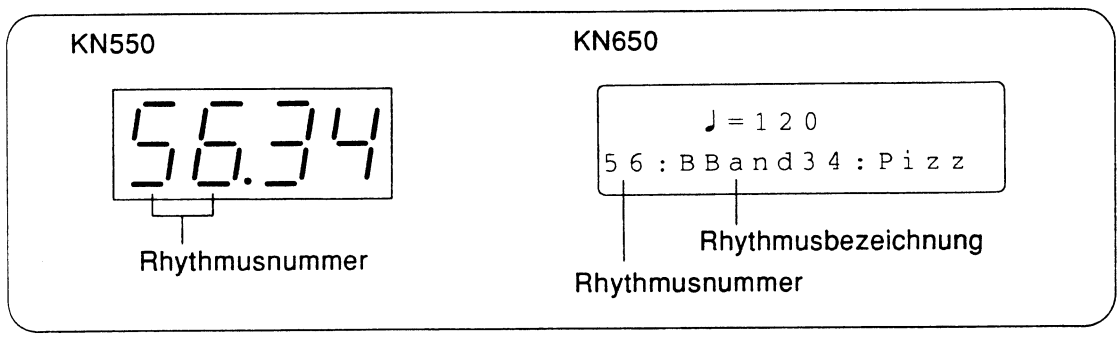
Die Rhythmus-Sektion erweitert die Darbietungsmöglichkeiten Ihres Keyboards mit automatischen Rhythmus- und Begleitmustern.

Wahl einer Rhythmusart



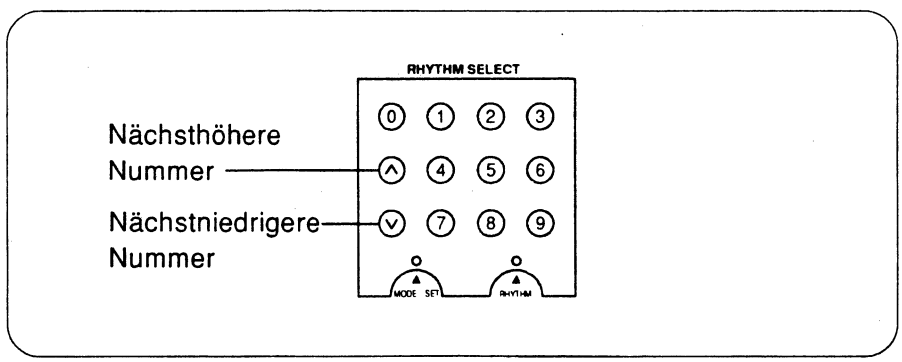
1. Wählen Sie im **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld eine Rhythmusnummer aus (zweistellig).
- Die Liste der Rhythmen und die entsprechenden Nummern werden in der linken oberen Ecke des Bedienfelds angezeigt.
- Die gewählte Rhythmusnummer wird am Display angezeigt.





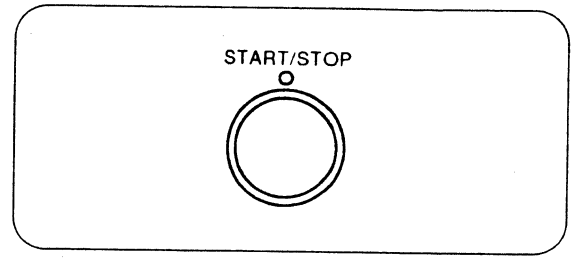
- Einstellige Rhythmusnummern: bei Rhythmusnummer **03** drücken Sie zuerst **0**, dann **3**.
- KN650: Die Nummer **99** ist für eine Rhythmusfigur reserviert, die Sie selbst zusammenstellen und mit der **COMPOSER**-Funktion abspeichern. (Siehe Seite 51.) Im initialisierten Betriebszustand wird der **HABANERA**-Rhythmus unter Nummer **99** gespeichert.

Verwendung der ⓐ - und ⓥ -Tasten



Durch Drücken der ⓐ-Taste erhöht sich die gegenwärtig gewählte Nummer um einen Wert.
Durch Drücken der ⓥ-Taste erniedrigt sich die gegenwärtig gewählte Nummer um einen Wert.
- Um die Nummern durchlaufen zu lassen, halten Sie die ⓐ - bzw. die ⓥ -Taste gedrückt.

2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.
- Die gewählte Rhythmusfigur wird nun wiedergegeben.



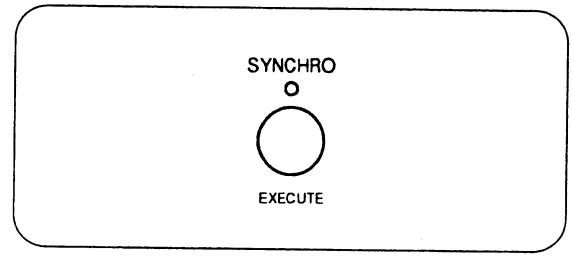
3. Um den Rhythmus wieder abzuschalten, drücken Sie die **START/STOP**-Taste noch einmal.
- Die Lautstärke des Schlagzeugs kann eingestellt werden. (Siehe Seite 24.)

Synchronstart

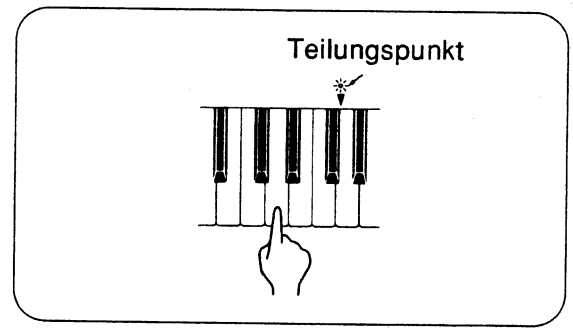
Mit Hilfe der Synchronstart-Funktion beginnt die Rhythmusfigur gleichzeitig mit dem Anschlagen der ersten Manualtaste.

1. Wählen Sie einen Rhythmus.

2. Drücken Sie die **SYNCHRO**-Taste.

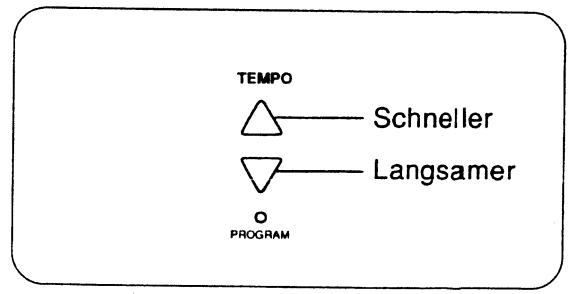


3. Schlagen Sie eine Taste links vom Teilungspunkt des Manuals an.
- Die Rhythmusfigur beginnt nun.
- Die Synchronstart-Funktion kann auch dann verwendet werden, wenn das Manual nicht in eine rechte und linke Hälfte unterteilt ist. In diesem Falle leuchtet die Anzeige am Teilungspunkt auf, während die **SPLIT POINT**-Taste gedrückt wird. Um mit der Rhythmusfigur zu beginnen, drücken Sie eine Taste auf der linken Seite des angezeigten Teilungspunkts. Dieser Teilungspunkt verändert sich bei jedem Drücken der **SPLIT POINT**-Taste.

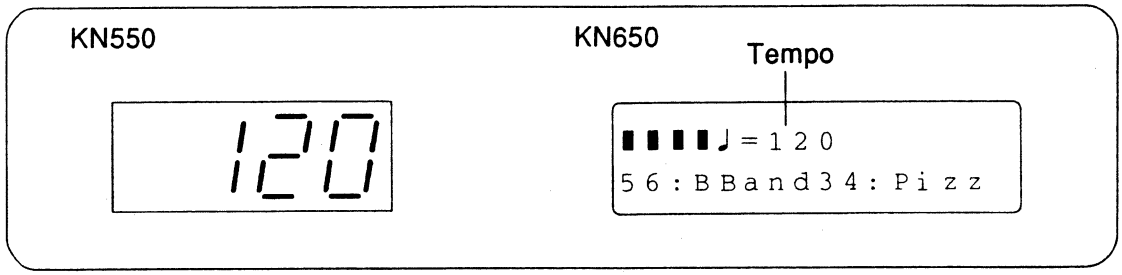


Stellen Sie das Tempo ein

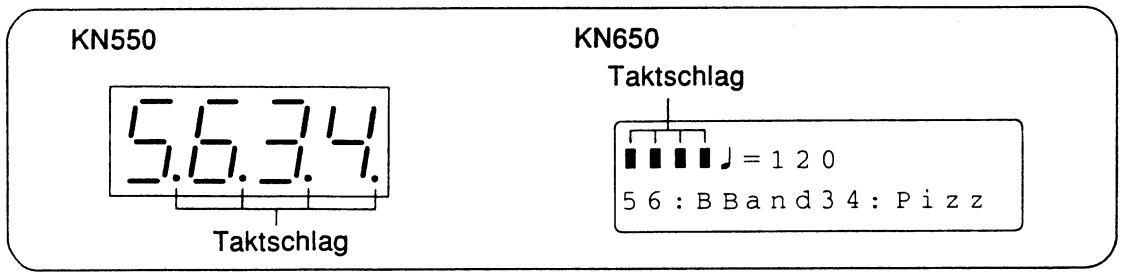
Stellen Sie das Tempo mit den △- und ▽-Tasten ein.
- Durch jedes Drücken der △-Taste wird das Tempo erhöht, und durch jedes Drücken der ▽-Taste wird das Tempo verringert.
- Um die Tempo-Einstellwerte schnell zu verändern, halten Sie eine der **TEMPO**-Tasten gedrückt.



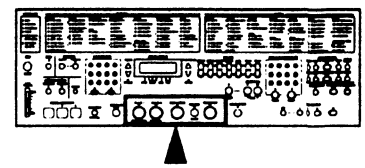
- Das Tempo kann innerhalb eines Bereichs von ♩=40–300 eingestellt werden; der Wert wird am Display angezeigt. (KN550: Das Tempo wird nur bei der Eingabe am Display angezeigt.)



- Das Tempo kann durch gleichzeitiges Drücken beider **TEMPO**-Tasten sofort auf den Standardwert (♩=120) zurückgestellt werden.
- Während der Rhythmus-Wiedergabe wird der Taktschlag am Display angezeigt.



Wiedergabe des Rhythmus

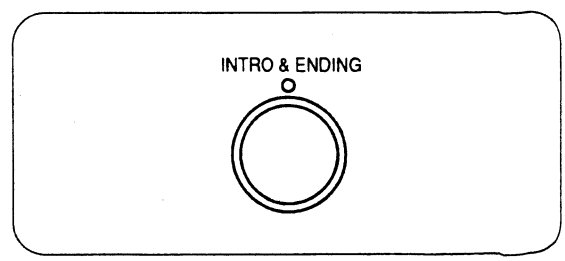


Einleitungen, Zwischenspiele und Schlußfiguren für die verschiedenen Rhythmen sind im Keyboard permament gespeichert, was eine abwechslungsreiche Rhythmus-Darbietung erlaubt.

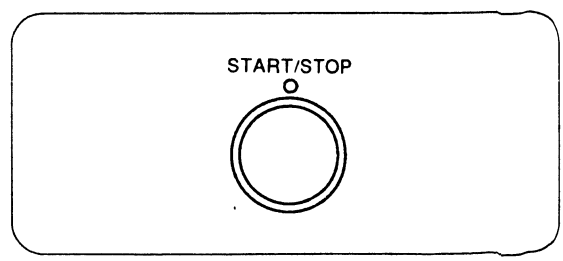
Einleitung

Beginnen Sie die Rhythmus-Darbietung mit einer Einleitungsfigur.

1. Drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste, um sie einzuschalten.



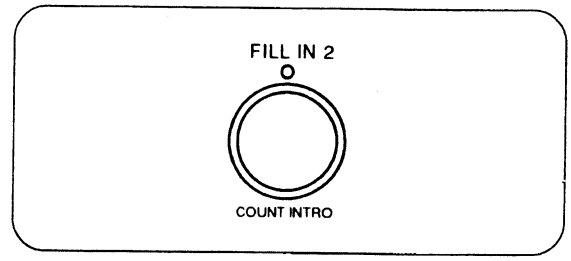
2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.
- Nun wird eine Einleitungsfigur wiedergegeben, die in die normale Rhythmusfigur übergeht.



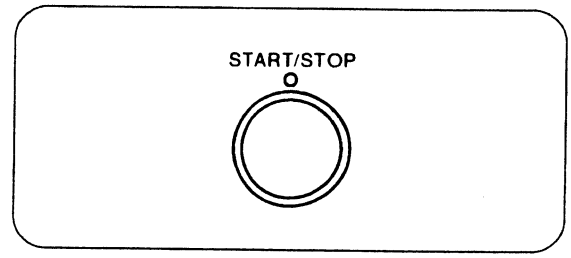
COUNT INTRO

Sie können die Rhythmus-Darbietung mit einem eintaktigen Vorzähler beginnen.

1. Drücken Sie die **COUNT INTRO**-Taste (**FILL IN 2**), um sie einzuschalten.



2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um den Rhythmus zu starten.
- Nun wird mit einem eintaktigen Vorzähler begonnen, der in die normale Rhythmusfigur übergeht.

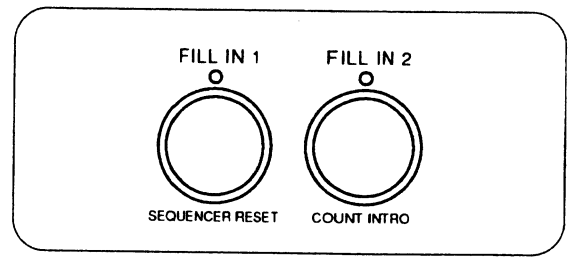


FILL IN

Sie können während der Rhythmus-Darbietung jederzeit ein Zwischenspiel einfügen. Es stehen zwei verschiedene Zwischenspiele zur Verfügung.

1. Wählen Sie einen Rhythmus, und drücken Sie dann die **START/STOP**-Taste.

2. Drücken Sie die **FILL IN 1**- oder die **FILL IN 2**-Taste.
- Das Zwischenspiel wird augenblicklich für den restlichen Teil des Takts eingefügt.
- Wenn eine **FILL IN**-Taste am letzten Taktschlag eines Takts gedrückt wird, läuft das Zwischenspiel bis zum Ende des nachfolgenden Takts.

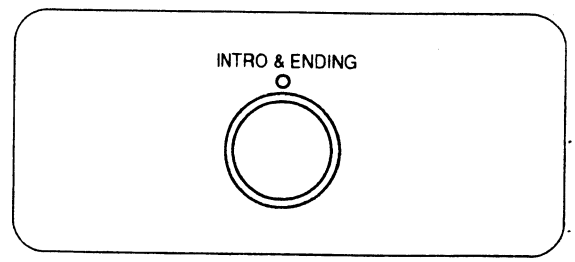


Schlußfigur

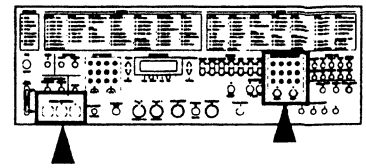
Die Rhythmus-Darbietung kann mit einer Schlußfigur beendet werden.

1. Wählen Sie einen Rhythmus und drücken Sie die **START/STOP**-Taste.

2. Drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste.
- Es wird nun eine Schlußfigur wiedergegeben, worauf der Rhythmus stoppt.
- Wenn Sie versehentlich die **INTRO & ENDING**-Taste mitten in einer Melodie gedrückt haben, können Sie zur Korrektur entweder die **FILL IN 1**- oder die **FILL IN 2**-Taste drücken. Dies bewirkt, daß die Schlußfigur unterbrochen und ein Zwischenspiel eingefügt wird. Danach wird die normale Rhythmus-Darbietung fortgesetzt.



Percussion-Darbietung



In Ihrem Keyboard wurden die Klänge verschiedener Percussion Instrumente permanent gespeichert. Dies erlaubt eine Percussion-Darbietung mit Hilfe der Manual- und Bedienfeldtasten.

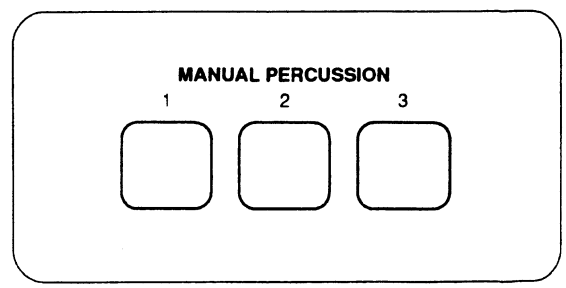
Keyboard Percussion-Funktion

1. Wählen Sie am **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION**-(KN650) Ziffernfeld eine der Nummern für den **KEYBOARD PERC**-Klang (**95–99**).
- Die Art des Percussion Instruments ist je nach Nummer verschieden (beziehen Sie sich auf die Auflistung am Bedienfeld).
- KN650: Jeder Nummer der Percussion Instrumente ist ebenfalls ein Satz Variationsklänge zugeordnet, die nach Wunsch gewählt werden können. Für weitere Einzelheiten über diese Variationsklänge beziehen Sie sich bitte auf die separate Anleitung.

2. Spielen Sie auf dem Keyboard.
- Die Klänge der Percussion Instrumente werden durch die Manualtasten erzeugt, entsprechend den über jeder Taste befindlichen Symbolen (im beiliegenden „Sound and Rhythm Guide" finden Sie nähere Informationen hierzu).

Manual Percussion (KN650)

Sie können Percussion Klänge jederzeit Ihrer Darbietung zufügen, indem Sie die **1**-, **2**- oder **3**-Taste in **MANUAL PERCUSSION** kurz antippen.

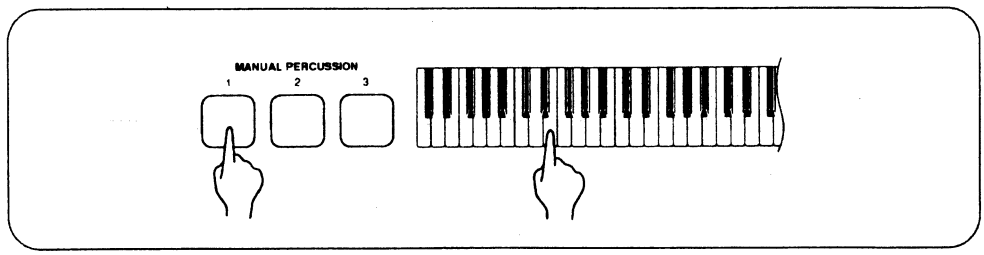


- Den einzelnen Tasten wurde je ein Percussion Klang zugeordnet. Mit Hilfe der nachstehenden Anweisungen kann aber auch ein anderer Klang für jede Taste eingegeben werden.
- Die Lautstärke der **MANUAL PERCUSSION**-Klänge wird mit den **BALANCE**-Tasten der **DRUMS**-Klanggruppe einreguliert.
- Die drei Tasten können nicht gleichzeitig erklingen.

■ **Zuordnung von anderen Klängen auf die MANUAL PERCUSSION-Tasten.**

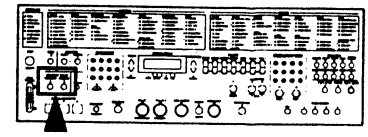
1. Wählen Sie am **SOUND/VARIATION SELECT**-Ziffernfeld eine der Nummern für den **KEYBOARD PERC**-Klang (**95–99**).
- Wenn gewünscht, können Sie nun auch eine der Variationen wählen.

2. Drücken Sie die entsprechende Manualtaste etwa 2 Sekunden lang, um den gewünschten Percussion Klang zu wählen, wobei eine der **MANUAL PERCUSSION**-Tasten gedrückt zu halten ist.



- Wenn Sie den Percussion Klang der gedrückten Manualtaste hören, bedeutet dies, daß dieser Klang der gewählten **MANUAL PERCUSSION**-Taste zugeordnet wurde.
- Auf die gleiche Weise können Sie zwei weitere Percussion Klänge den verbleibenden beiden **MANUAL PERCUSSION**-Tasten zuordnen.
- Beachten Sie dabei, daß Sie den einzelnen **MANUAL PERCUSSION**-Tasten keine unterschiedlichen **KEYBOARD PERC**-Nummern zuordnen können. Dies bedeutet, daß bei der Auswahl einer **KEYBOARD PERC**-Nummer in Schritt 1 der gleiche Klangsatz für alle drei **MANUAL PERCUSSION**-Tasten gilt.

Auto Play Chord



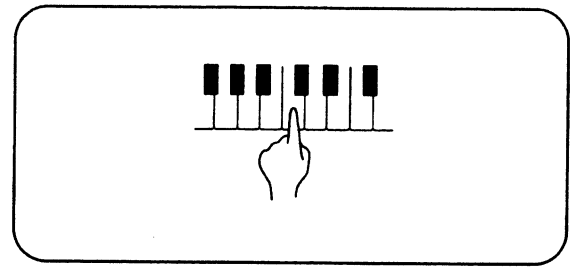
Durch einfaches Anschlagen eines Akkords auf dem Keyboard wird durch die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion eine automatische Begleitfigur hinzugefügt, die genau zu dem gewählten Rhythmus paßt. Mit den Begleitakkorden im Hintergrund, können Sie sich daher ganz auf das Spielen der Melodie konzentrieren.

Spielen von Akkorden

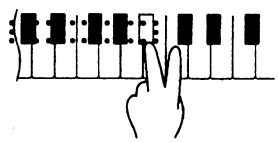
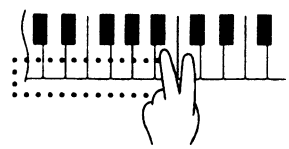
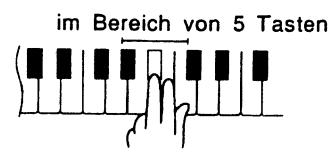
Akkorde können auf zwei verschiedene Arten gespielt werden—in der Einfinger-Betriebsart (one finger) und der Akkord-Betriebsart (fingered), wofür die **ONE FINGER**- und die **FINGERED**-Tasten verwendet werden.

■ ONE FINGER-Betriebsart

In der **ONE FINGER**-Betriebsart kann ein Dur-Akkord gespielt werden, indem lediglich die Taste des Grundtons angeschlagen wird.

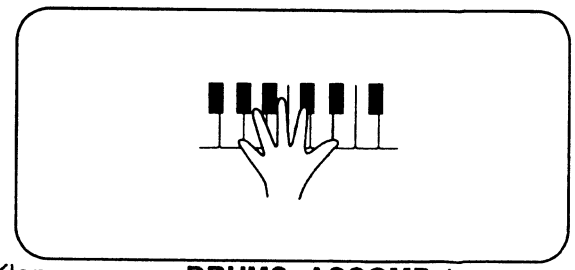


Moll-, Septimen- und Moll-Septim-Akkorde können ebenfalls problemlos gespielt werden.

Moll-Akkord	Septimen-Akkord	Moll-Septim-Akkord
Spielen Sie die Grundnote und die links davon liegende schwarze Taste.	Spielen Sie die Grundnote und die links davon liegende weiße Taste.	Spielen Sie die Grundnote und die links davon liegende schwarze und weiße Taste (im Bereich von 5 Noten der Akkordtaste).
Beispiel: Cm 	Beispiel: C7 	Beispiel: Cm7 

■ FINGERED-Betriebsart

In der **FINGERED**-Betriebsart müssen Sie den Akkord durch Spielen aller Akkordnoten bestimmen.



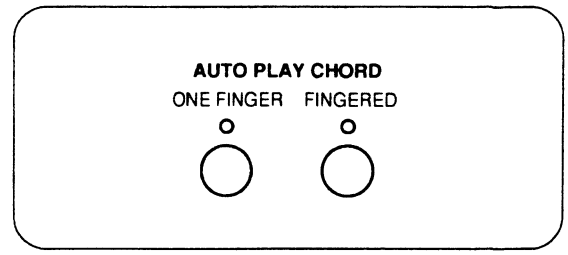
- Das Keyboard kann die folgenden Akkordarten unterscheiden (C wird als Beispiel angegeben): C, C7, CM7, Caug, Caug7, Cm, Cm7, Cdim, Cm7♭5, CmM7, Csus4, C7sus4, C♭5, C7♭5, Cm♭5, C6, Cm6, CM7♭5, CM7♯5, CmM7♭5.
- Die Begleitfiguren von **AUTO PLAY CHORD** bestehen aus 5 Klanggruppen: **DRUMS**, **ACCOMP 1**, **ACCOMP 2**, **ACCOMP 3** und **BASS**.
- Die Lautstärke jeder Klanggruppe kann mit den entsprechenden **BALANCE**-Tasten reguliert werden. (Siehe Seite 24.)
- Zum Abspeichern einer Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** kann der **SEQUENCER** verwendet werden.
- KN650: Die Bezeichnung des gewählten Akkords wird am Display angezeigt. (Beachtung: CmM7♭5 wird als „CmM7" angezeigt.)

Verwendung von AUTO PLAY CHORD

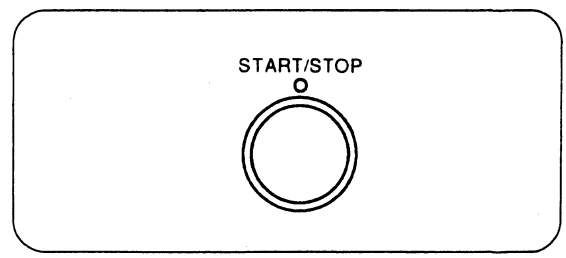
Spielen Sie eine automatische Begleitung unter Verwendung von **AUTO PLAY CHORD**. Zuerst entscheiden Sie sich, ob Sie die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Betriebsart zum Spielen der Akkorde benutzen wollen.

1. Wählen Sie einen Rhythmus vom **RHYTHM SELECT**-Bereich und einen Melodieklang aus dem **SOUND SELECT**-(KN550) bzw. dem **SOUND/VARIATION**-(KN650) Bereich; danach geben Sie das Tempo und die gewünschten Effekte ein.

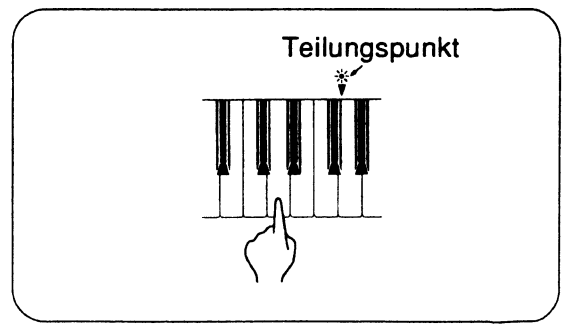
2. Drücken Sie entweder die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste.
- Das Manual teilt sich nun automatisch in einen linken und einen rechten Bereich.

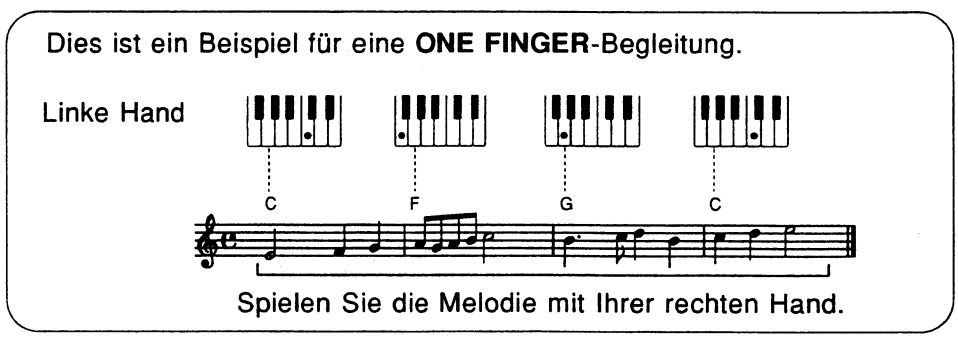


3. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Der automatische Rhythmus beginnt nun.
- Für einen Synchronstart beziehen Sie sich auf Seite 32.
- Für eine Einleitung beziehen Sie sich auf Seite 33.



4. Bestimmen Sie den Akkord im Manualbereich links vom Teilungspunkt.
- Eine Begleitfigur im angegebenen Akkord wird nun automatisch gespielt. Spielen Sie die Melodie mit Ihrer rechten Hand.

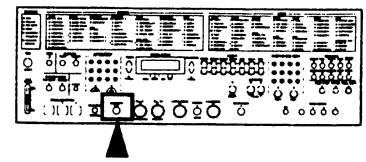




- Wenn der automatische Rhythmus wiedergegeben wird, können Sie den Akkord bestimmen, dann die Tasten loslassen. Der Akkord wird gespeichert, und die Begleitung wird in diesem Akkord fortgesetzt bis Sie einen anderen Akkord spielen.
- Der Akkord kann mit jeder Taste, die sich links vom Teilungspunkt befindet, bestimmt werden. Der Teilungspunkt kann verändert werden. (Siehe Seite 28.)

5. Um die automatische Begleitung zu stoppen, drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
- Um die Begleitung mit einer Schlußfigur zu beenden, drücken Sie stattdessen die **INTRO & ENDING**-Taste.
- In der **ONE FINGER**-Betriebsart werden die für den linken Manualbereich gewählten Klänge nicht erzeugt.
- Um ein korrektes Erkennen der Akkorde zu gewährleisten, müssen alle Tasten eines Akkords losgelassen werden, bevor der nächste Akkord gespielt wird.

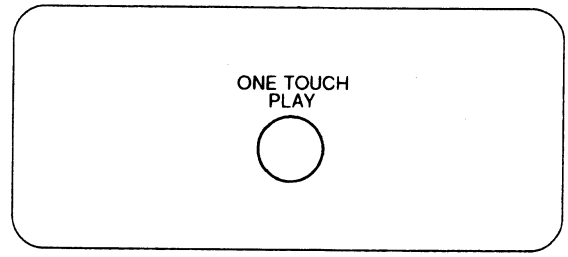
One Touch Play



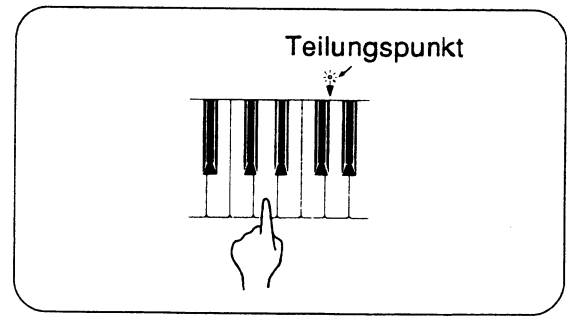
Mit der **ONE TOUCH PLAY**-Funktion können Sie die Klänge und Effekte für einen gewählten Rhythmus in wenigen Sekunden eingeben und sofort mit Ihrer Darbietung beginnen.

1. Wählen Sie einen Rhythmus mit dem **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld.
- KN650: Wählen Sie nicht den Rhythmus **99 COMPOSER**.

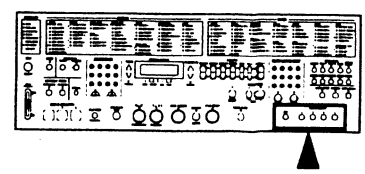
2. Drücken Sie die **ONE TOUCH PLAY**-Taste, bis sich die Einstellungen des Bedienfelds verändern.
- KN650: Während der automatischen Einstellungen wird „ONE TOUCH PLAY" am Display angezeigt.
- **AUTO PLAY CHORD** und **SYNCHRO** werden nun eingeschaltet, und die für den gewählten Rhythmus optimalen Klänge und Effekte werden nun automatisch bestimmt.



3. Spielen Sie auf dem Keyboard.
- Durch Anschlagen einer Taste auf dem linken Manualbereich wird die automatische Begleitung gestartet.



Panel Memory

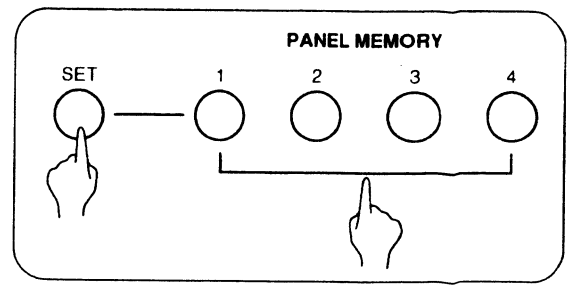


Die **PANEL MEMORY**-Tasten **1–4** erlauben Ihnen, die Klänge, Effekte und Rhythmen einzustellen und dann im Speicher zu registrieren. Danach können Sie durch einfachen Tastendruck die gespeicherten Bedienfeld-Einstellungen wieder sofort abrufen.

Speichern der Bedienfeld-Einstellungen

1. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

2. Halten Sie die **SET**-Taste gedrückt, und betätigen Sie dann eine der nummerierten Tasten von **PANEL MEMORY**.
- Um die gespeicherten Einstellungen wieder abzurufen, drücken Sie einfach die entsprechende **PANEL MEMORY**-Taste. Danach können die Klang-Einstellungen usw. manuell verändert werden; der Speicherinhalt von **PANEL MEMORY** bleibt aber unverändert, bis neue Daten auf dieser Taste abgespeichert werden.

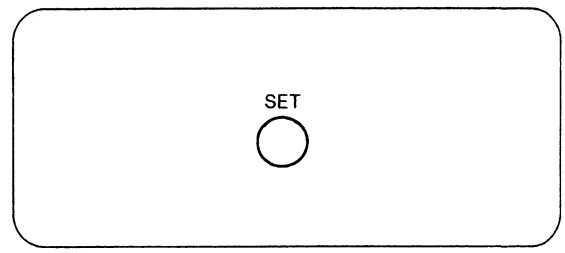


■ **Die folgenden Einstellungen können gespeichert werden:**
- Klang-Einstellungen
- ON/OFF-Status von **DIGITAL EFFECT**
- ON/OFF-Status von **SUSTAIN**
- ON/OFF-Status und Einstellungen von **DIGITAL REVERB**
- **BALANCE** (Lautstärke für jede Klanggruppe)
- **CONDUCTOR**-Einstellungen
- Teilungspunkt des Manuals
- ON/OFF-Status von **TECHNI-CHORD**
- Status von **AUTO PLAY CHORD**

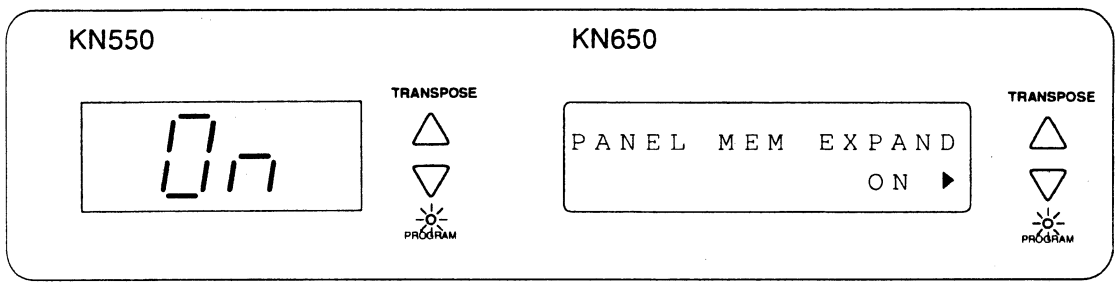
Erweitern des Speicherinhalts

Die in **PANEL MEMORY** gespeicherten Bedienfeld-Einstellungen können erweitert werden.

1. Halten Sie die **SET**-Taste einige Sekunden lang gedrückt.
- Am Display wird nun der gegenwärtig gültige **PANEL MEMORY**-Bereich angezeigt.



2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um auf den erweiterten Bereich umzuschalten.



- OFF [OFF] steht hierbei für den Normalbereich, während ON [On] auf den erweiterten Bereich hinweist.
- Einige Sekunden nach Abschluß der Einstellungen kehrt das Display wieder zur normalen Darbietungsanzeige zurück.

■ **Die folgenden Einstellungen können gespeichert werden:**
(zusätzlich zu den Einstellungen im Normalbereich)
- Rhythmus- und Tempo-Einstellungen
- **TRANSPOSE**-Status
- ON/OFF-Status von **SYNCHRO**
- Klänge, die den **MANUAL PERCUSSION**-Tasten zugeordnet wurden (KN650)

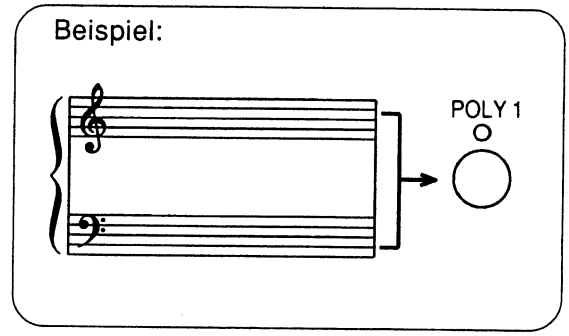
Kapitel III

Sequencer

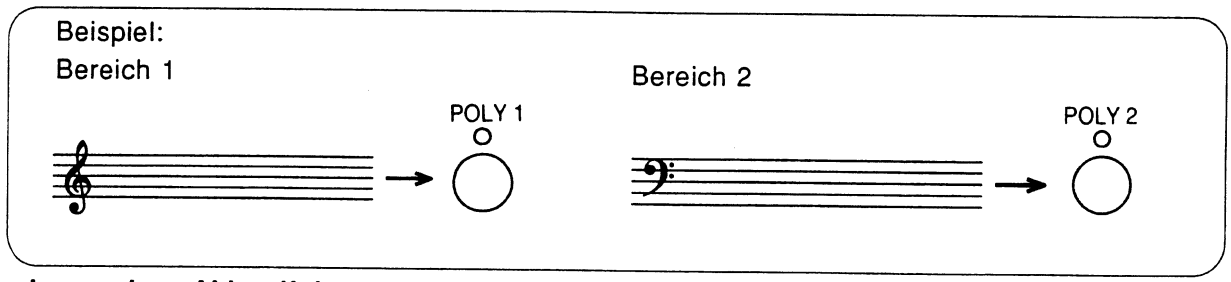
Mit dem **SEQUENCER** können Sie Ihre gesamte Darbietung speichern—Melodie und Begleitung, Klang und Bedienfeldänderungen, selbst Rhythmusveränderungen—und gewährleistet damit eine komplette automatische Wiedergabe zu jeder beliebigen Zeit.

Verwendung des Sequencers

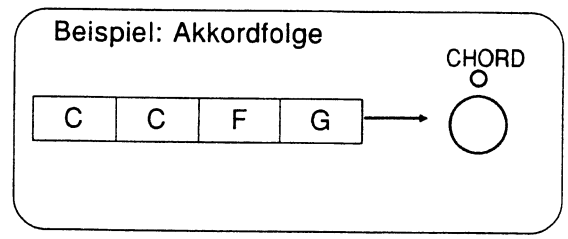
■ **Aufnehmen Ihrer Darbietung** (Siehe Seite 43.)
Sie können Ihre Darbietung genau so aufnehmen, wie sie gespielt wurde.



■ **Mehrspuren-Aufnahme** (Siehe Seite 44.)
Sie können damit Ihr eigenes Ensemble zusammenstellen, indem Sie die einzelnen Bereiche Ihrer Darbietung nacheinander aufnehmen.



■ **Aufnehmen einer Akkordfolge**
Aufnehmen in Echtzeit (Siehe Seite 46.)
Schritt-Aufnahmemethode (Siehe Seite 47.)
Speichern Sie eine Akkordfolge mit **AUTO PLAY CHORD**.



■ **Löschen von Darbietungsdaten** (Siehe Seite 50.)
Darbietungsdaten können nach Wunsch gelöscht werden.

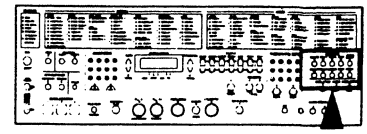
■ **Sichern Ihrer Darbietung** (Siehe Seite 57.)
Ihr Instrument ist mit zusätzlichen Melodie-Speicherplätzen versehen, die zum Speichern einer im **SEQUENCER** aufgenommenen Darbietung verwendet werden können—dabei lassen sich zwei Darbietungen bei Modell KN550 und drei bei Modell KN650 speichern.

Speicherkapazität

In Noten ausgedrückt, beträgt die Speicherkapazität aller **SEQUENCER**-Spuren ungefähr 1750 Noten für das Modell KN550 und ungefähr 2000 Noten für das Modell KN650.

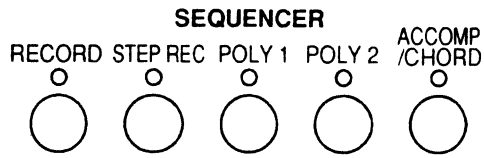
- KN550: Wenn Während der Aufnahme die verd verbleibende Speicherkapazität auf 20% oder weniger absinkt, wird dies in Prozent am Display angezeigt.
- KN650: Während der Aufnahme wird die verbleibende Speicherkapazität in Prozent am Display angezeigt.
- Wenn die Speicherkapazität erschöpft ist, ertönt ein Piepton, und eine entsprechende Mitteilung erscheint am Display (KN550: FULL, KN650: „Memory full"), worauf der Aufnahmevorgang automatisch abgebrochen wird.

Aufnahmespuren



Der **SEQUENCER** verfügt über mehrere Spuren, die zur Aufnahme Ihrer Darbietung dienen.

KN550



Spurbezeichnung	Aufgenommene Daten
POLY 1, POLY 2	• Ihre Keyboard-Darbietung • Klang- und Lautstärke-Einstellungen • ON/OFF-Status von **DIGITAL EFFECT, SUSTAIN** • Rhythmus-**START/STOP** • Bedienungsdaten des **PITCH BEND**-Einstellrads
ACCOMP	• Ihre Keyboard-Darbietung • Klang- und Lautstärke-Einstellungen • Rhythmus-**START/STOP** • Veränderungen in der Auswahl von **RHYTHM SELECT**, **TEMPO**-Einstellung • Status von **SPLIT POINT**, **TRANSPOSE** • ON/OFF-Status von **DIGITAL EFFECT, SUSTAIN** • ON/OFF-Status von **DIGITAL REVERB** • Veränderungen in der Auswahl von **PANEL MEMORY** • Bedienungsdaten des **PITCH BEND**-Einstellrads • Bedienung des Fußschalters (separat erhältliches Zubehör)
CHORD	• Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** • ON/OFF-Status von **ONE FINGER**, **FINGERED** • Einschalten von **FILL IN 1, 2** und **INTRO & ENDING** • Veränderungen in der Auswahl von **RHYTHM SELECT**, **TEMPO**-Einstellung • Lautstärke-Einstellungen für die **BASS**-, **ACCOMP**- und **DRUMS**-Klanggruppen • Status von **TRANSPOSE** • Veränderungen in der Auswahl von **PANEL MEMORY**

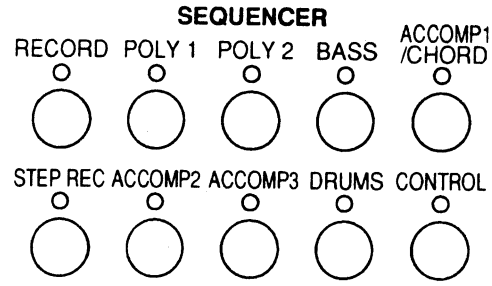
■ **Hinweise zur ACCOMP/CHORD-Spur**

Diese Spur dient als **CHORD**-Spur, wenn die **STEP REC**-Taste eingeschaltet ist. Sie dient ebenfalls als Aufnahmespur für die automatische Begleitung, wenn entweder die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste bei eingeschalteter **RECORD**-Taste aktiviert wird. Sind beide Tasten ausgeschaltet, dient sie als **ACCOMP**-Spur.

■ **Hinweise zum Tempo**

- Im **SEQUENCER**-Wiedergabemodus können Sie das Tempo auf ein anderes als das Aufnahmetempo einstellen, ohne die Tonhöhe zu verändern. Sie können also mit einem langsamen Tempo aufnehmen und mit einer höheren Geschwindigkeit wiedergeben.
- Wenn Sie das Tempo aufnehmen wollen, indem Sie die **ACCOMP**-Spur aus Aufnahmespur benutzen, werden die anfänglichen Tempo-Einstellungen und alle Tempo-Veränderungen während der Darbietung gespeichert. Die Tempo-Einstellungen werden wieder abgerufen, sobald diese Spur während der Wiedergabe aktiviert wird.

KN650



Spurbezeichnung	Aufgenommene Daten
POLY 1, POLY 2, BASS, ACCOMP 1–3	• Ihre Keyboard-Darbietung • Klang- und Lautstärke-Einstellungen • ON/OFF-Status von **DIGITAL EFFECT, SUSTAIN** • Rhythmus-**START/STOP** • Bedienungsdaten des **PITCH BEND**-Einstellrads
CHORD	• Akkordfolge für **AUTO PLAY CHORD** • ON/OFF-Status von **ONE FINGER, FINGERED** • Einshalten von **FILL IN 1, 2** und **INTRO & ENDING** • Veränderungen in der Auswahl von **RHYTHM SELECT**, **TEMPO**-Einstellung • Lautstärke-Einstellungen für die **BASS**-, **ACCOMP**- und **DRUMS**-Klanggruppen • Status von **TRANSPOSE** • Veränderungen in der Auswahl von **PANEL MEMORY**
DRUMS	• Percussion-Darbietung über die Manualtasten und mit den Tasten von **MANUAL PERCUSSION** • Rhythmus-**START/STOP**, Einschalten von **FILL IN 1, 2** und **INTRO & ENDING** • **DRUMS**-Lautstärke
CONTROL	• Rhythmus-**START/STOP** • Veränderungen in der Auswahl von **RHYTHM SELECT**, **TEMPO**-Einstellung, Einschalten von **FILL IN 1, 2** und **INTRO & ENDING** • Status von **AUTO PLAY CHORD** • ON/OFF-Status von **TECHNI-CHORD** • Status von **CONDUCTOR** • Status von **SPLIT POINT, TRANSPOSE** • ON/OFF-Status von **DIGITAL EFFECT, SUSTAIN** • ON/OFF-Status von **DIGITAL REVERB** • Veränderungen in der Auswahl von **PANEL MEMORY** • Bedienung des Fußschalters (separat erhältliches Zubehör) • Bedienung des Expression-Pedals (separat erhältliches Zubehör)

■ **Hinweise zur ACCOMP1/CHORD-Spur**

Diese Spur dient als **CHORD**-Spur, wenn die **STEP REC**-Taste eingeschaltet ist. Sie dient ebenfalls als Aufnahmespur für die automatische Begleitung, wenn entweder die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste bei eingeschalteter **RECORD**-Taste aktiviert wird. Sind beide Tasten ausgeschaltet, dient sie als **ACCOMP1**-Spur.

■ **Hinweise zum Tempo**

- Im **SEQUENCER**-Wiedergabemodus können Sie das Tempo auf ein anderes als das Aufnahmetempo einstellen, ohne die Tonhöhe zu verändern. Sie können also mit einem langsamen Tempo aufnehmen und mit einer höheren Geschwindigkeit wiedergeben.
- Wenn Sie das Tempo aufnehmen wollen, indem Sie die **CONTROL**-Spur aus Aufnahmespur benutzen, werden die anfänglichen Tempo-Einstellungen und alle Tempo-Veränderungen während der Darbietung gespeichert. Die Tempo-Einstellungen werden wieder abgerufen, sobald diese Spur während der Wiedergabe aktiviert wird.

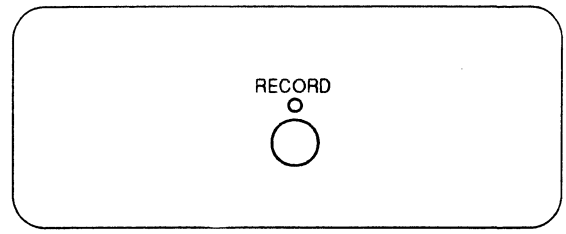
Aufnehmen Ihrer Darbietung

Nachfolgend werden die Schritte zur Aufnahme Ihrer Darbietung in den **SEQUENCER** erläutert.

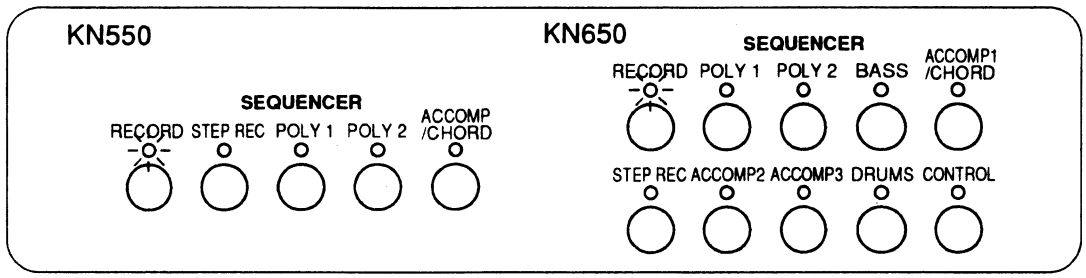
Aufnahmeschritte

1. Stellen Sie Klang, Effekte, Lautstärke usw. für die aufzunehmende Spur ein.

2. Drücken Sie im **SEQUENCER**-Bereich die **RECORD**-Taste.
- Die Spuranzeigen blinken nun im schnellen Rhythmus.



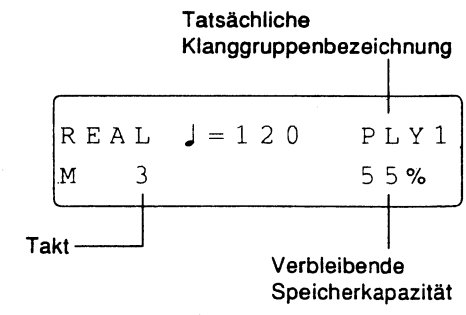
3. Drücken Sie die Spurtaste für die aufzunehmende Spur.



- Die Anzeige für die gewählte Spur blinkt nun im langsamen Rhythmus, und die Anzeigen für die restlichen Spuren verlöschen.
- Wenn sowohl **POLY 1** und **POLY 2** bzw. **POLY 2 TO LEFT** im **CONDUCTOR** eingeschaltet sind, können Sie die **POLY 1**- und **POLY 2**-Spuren zur selben Zeit aufnehmen, indem Sie beide Spurtasten gleichzeitig drücken.

4. Spielen Sie auf dem Keyboard.
- Der Aufnahmevorgang beginnt nun.
- Durch Drücken der **START/STOP**-Taste kann der Rhythmus gestartet und damit ebenfalls der Aufnahmevorgang begonnen werden.
- Sie können die Aufnahme in einem langsamen Tempo vornehmen und mit einer höheren Geschwindigkeit wiedergeben. Die Tonhöhe verändert sich dabei nicht.

KN650: Während der Aufnahme erscheint das folgende Display:

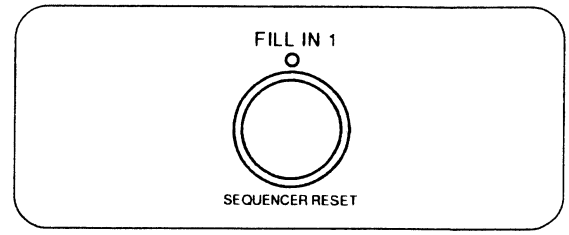


5. Nachdem die Aufnahme abgeschlossen ist, drücken Sie die **RECORD**-Taste, um sie auszuschalten.

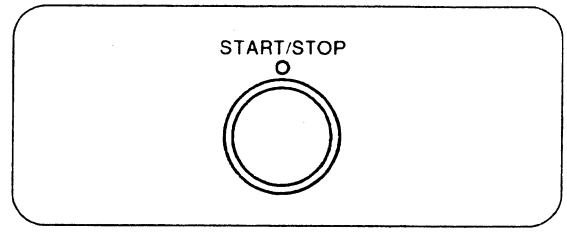
Wiedergabeschritte

1. Versichern Sie sich, daß die Spuranzeige für die aufgenommene Spur aufleuchtet.
- Wenn die Anzeige nicht aufleuchtet, schalten Sie die entsprechende Spurtaste ein.

2. Drücken Sie die **SEQUENCER RESET**-Taste (**FILL IN 1**).
- Der **SEQUENCER** kehrt nun zum Anfang der Melodie zurück, und die Anfangseinstellungen des Bedienfelds werden aufgerufen.



3. Schalten Sie die **START/STOP**-Taste ein.
- Die aufgenommene Darbietung wird nun automatisch wiedergegeben.
- Das Wiedergabetempo kann mit den **TEMPO**-Tasten verändert werden.
- Wenn Sie während der Wiedergabe die **START/STOP**-Taste drücken, wird die Darbietung unterbrochen. Durch ein erneutes Drücken der **START/STOP**-Taste wird die Darbietung von dem Punkt fortgesetzt, an dem sie unterbrochen wurde. Um zum Anfang der Darbietung zurückzukehren, drücken Sie zuerst die **START/STOP**-Taste, um die Wiedergabe zu unterbrechen, dann die **SEQUENCER RESET**-Taste.

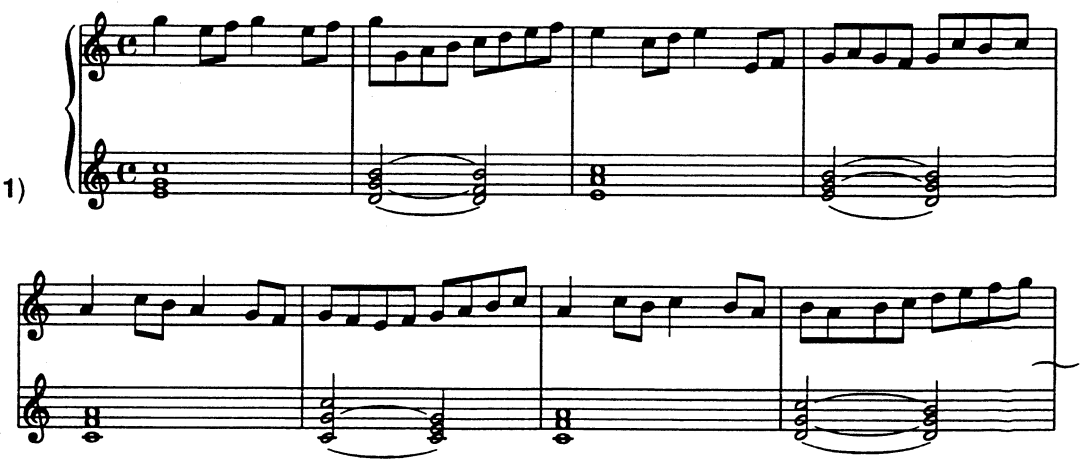


Mehrspuren-Aufnahmen

Beim Aufnehmen von mehreren Spuren kann eine Spur aufgenommen werden, während Sie eine oder mehrere der bereits vorhandenen Spuren mithören können.

■ Nehmen Sie das nachfolgende Beispiel mit Hilfe der Mehrspuren-Aufnahmemethode in den **SEQUENCER** auf.

POLY 1
(01 PIANO 2)

POLY 2
(43 JAZZ ORGAN 1)

Mehrspuren-Aufnahmeschritte

■ **Nehmen Sie die POLY 1-Spur auf.**

1. Schalten Sie im **SEQUENCER**-Bereich die **RECORD**-Taste ein.

2. Drücken Sie die Spurtaste von **POLY 1**.

3. Stellen Sie die Klänge, Effekte, Lautstärke usw. für **POLY 1** ein.

4. Spielen Sie den **POLY 1**-Bereich auf dem Keyboard.

5. Nachdem der **POLY 1**-Bereich aufgenommen wurde, schalten Sie die **RECORD**-Taste aus.

■ **Nehmen Sie die POLY 2-Spur auf.**

1. Schalten Sie im **SEQUENCER**-Bereich die **RECORD**-Taste ein.

2. Drücken Sie die Spurtaste von **POLY 2**.

3. Stellen Sie die Klänge, Effekte, Lautstärke usw. für **POLY 2** ein.

4. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste, um sie einzuschalten.

5. Spielen Sie den **POLY 2**-Bereich auf dem Keyboard im Takt mit dem **POLY 1**-Bereich.

6. Nachdem die Aufnahme im **POLY 2**-Bereich beendet ist, schalten Sie die **RECORD**-Taste aus.

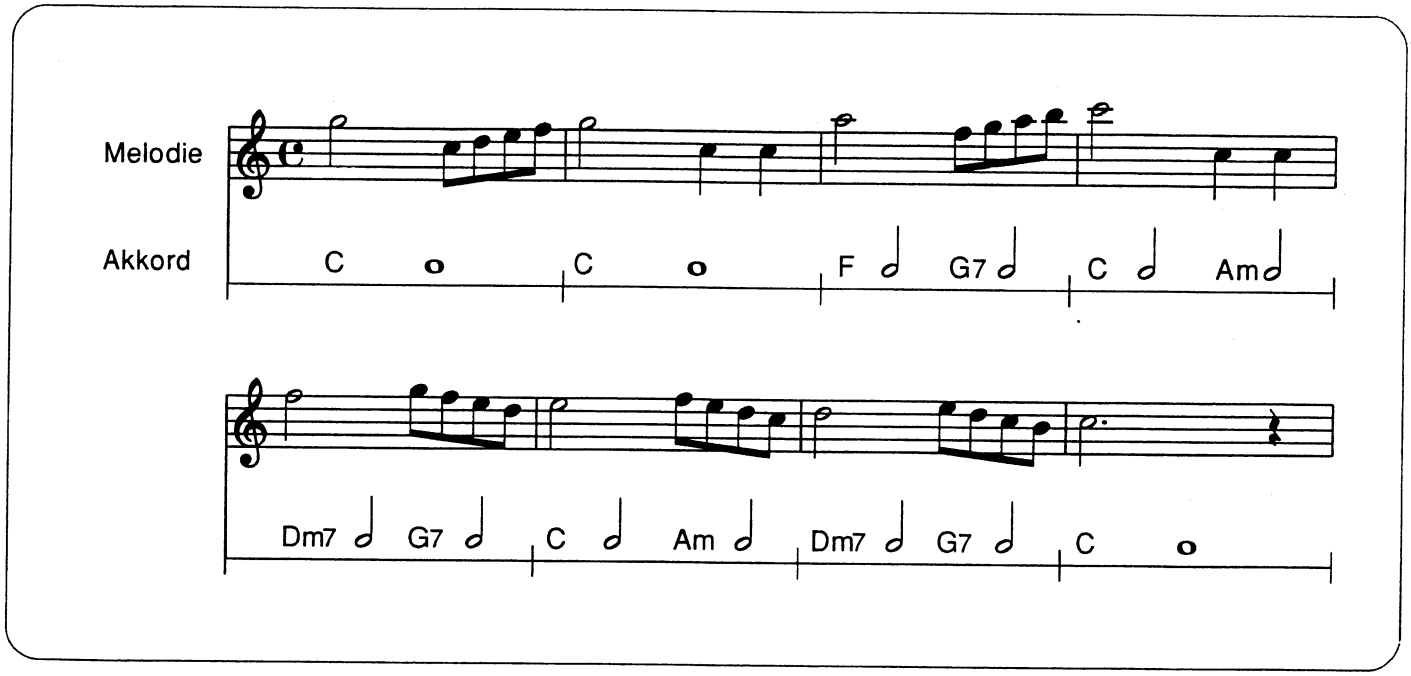
- Um Ihre Darbietung wiederzugeben, beziehen Sie sich auf Seite 44.
- Die Spuren für **ACCOMP**, **BASS** (KN650) und **DRUMS** (KN650) können Sie auf die gleiche Weise aufnehmen.

- Wenn auf eine Spur aufgenommen wird, die bereits Daten enthält, wird die vorher aufgenommene Darbietung gelöscht und die neue Darbietung registriert.
- Der Speicherinhalt von **SEQUENCER** kann gelöscht werden. Wenn Sie eine Darbietung noch einmal oder eine gänzlich neue Darbietung aufnehmen wollen, löschen Sie zuerst den vorher aufgenommenen Speicherinhalt. (Siehe Seite 50.)
- Mit Hilfe der SONG SAVE/LOAD-Funktion können Sie die Darbietungsdaten im Speicher registrieren. (Siehe Seite 57.)
- Die **SEQUENCER**-Daten bleiben erhalten, selbst wenn die **PLAY**-Taste ausgeschaltet wird—vorausgesetzt, das Gerät wird über den Wechselstromadapter oder die Batterien mit Strom versorgt.

Aufnehmen der Akkordfolge

Speichern Sie die Akkordfolge in der **CHORD**-Spur. Wenn während der Wiedergabe **AUTO PLAY CHORD** verwendet wird, verändern sich die Akkorde entsprechend der Eingabe. Verwenden Sie entweder die Echtzeit- oder die Schritt-Aufnahmebetriebsart.

■ Versuchen Sie einmal, die nachstehende Akkordfolge zu speichern.

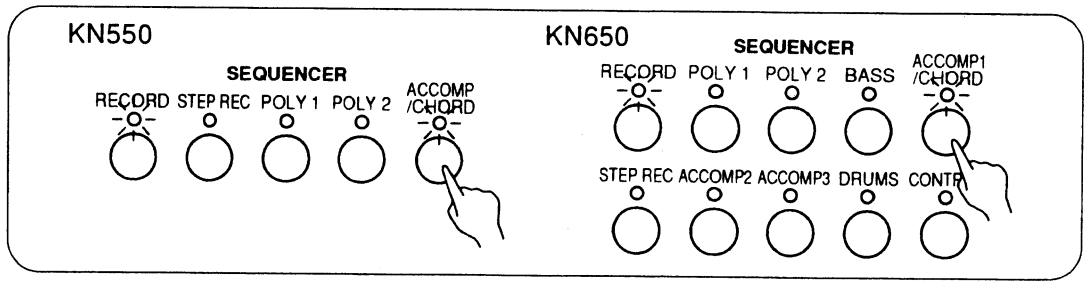


Aufnahmen in Echtzeit

1. Wählen Sie den Rhythmus und stellen Sie das Tempo ein. Schalten Sie die **ONE FINGER**- oder die **FINGERED**-Taste ein.

2. Im **SEQUENCER**-Bereich schalten Sie die **RECORD**-Taste ein.

3. Drücken Sie die **ACCOMP/CHORD**-Spurtaste.



- Die Anzeige für die **ACCOMP/CHORD**-Spur blinkt nun im langsamen Rhythmus.

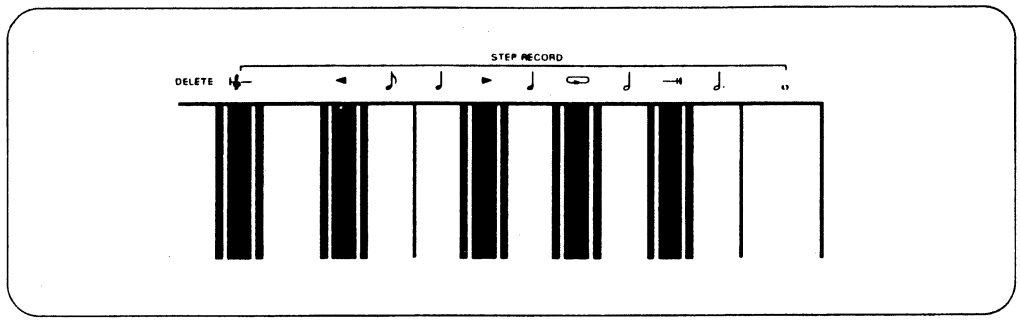
4. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste und spielen Sie die Akkorde auf dem Keyboard.
- Die automatische Begleitung beginnt sowie der Aufnahmevorgang für die Akkorde.
- Die Akkorde können auf einem beliebigen Bereich des Keyboards gespielt werden.

5. Nachdem die Aufnahme der Akkorde abgeschlossen ist, drücken Sie die **RECORD**-Taste, um sie auszuschalten.

- Wenn Sie in Schritt 3 die **ACCOMP/CHORD**- und eine **POLY**-Spurtaste gleichzeitig drücken, kann zur gleichen Zeit ein **POLY**-Bereich aufgenommen werden. In diesem Falle spielen Sie die Melodie auf der rechten Manualseite, während die Akkorde auf der linken Seite gegriffen werden.
- Für die Wiedergabe der aufgenommenen Akkordfolge beziehen Sie sich auf Seite 49.

Schritt-Aufnahmebetriebsart

Während Sie die Akkordtasten mit der linken Hand greifen, verwenden Sie die **STEP RECORD**-Tasten auf der rechten äußeren Manualseite, um die Länge der Akkorde zu bestimmen.



Notenwert-Tasten

𝅝 : Zum Speichern einer ganzen Note diese Taste drücken.
𝅗𝅥. : Zum Speichern einer punktierten halben Note diese Taste drücken.
𝅗𝅥 : Zum Speichern einer halben Note diese Taste drücken.
♩. : Zum Speichern einer punktierten Viertelnote diese Taste drücken.
♩ : Zum Speichern einer Viertelnote diese Taste drücken.
♪ : Zum Speichern einer Achtelnote diese Taste drücken.

Rückstelltaste

𝄞— : Um vom Anfang an aufzunehmen, diese Taste drücken.

Korrekturtasten

◄ : Zum Zurückspringen um einen Akkord diese Taste einmal drücken.
► : Zum Vorspringen um einen Akkord diese Taste einmal drücken.
DELETE : Löschen des gespeicherten Akkords.

Wiederholungstaste

⟲ : Drücken Sie diese Taste, um den Speichervorgang abzuschließen und eine automatische Wiederholungswiedergabe der gespeicherten Akkordfolgen zu bestimmen.

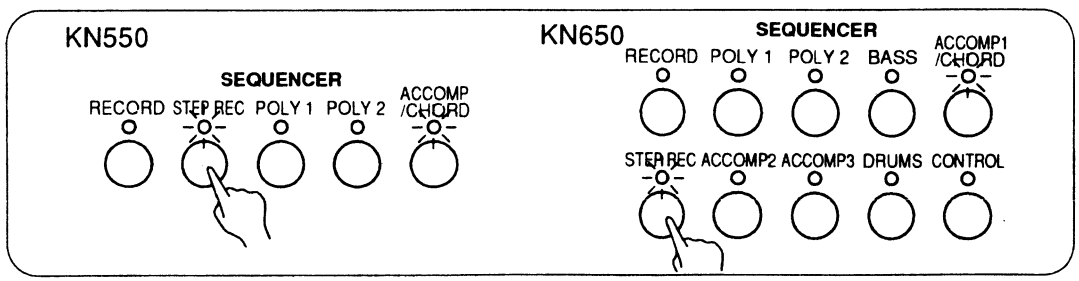
Abschlußtaste

—𝄀 : Drücken Sie diese Taste, nachdem die komplette Akkordfolge gespeichert wurde. Die Akkordfolge wird in diesem Falle während der Wiedergabe nicht wiederholt.

■ Speicherbeispiel einer Akkordfolge

C	C	F	G7	C	Am
𝅝	𝅝	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥	𝅗𝅥

1. Schalten Sie die **STEP REC**-Taste ein.

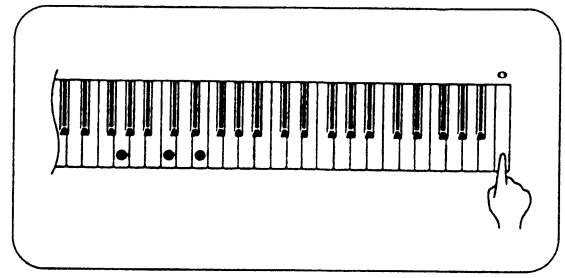


- Die **CHORD**-Spuranzeige blinkt nun.

2. Speichern Sie die Akkorde.

<Takt 1, Takt 2>
Während Sie den C-Akkord mit der linken Hand spielen, drücken Sie die 𝅝-Taste einmal mit der rechten Hand.

- Ein C-Dur-Akkord mit einer 𝅝-Länge wird nun gespeichert.
- Ein Piepton zeigt an, daß dieser Akkord korrekt gespeichert wurde.



Speichern Sie den zweiten Takt auf die gleiche Weise.

<Takt 3>
① Während Sie einen F-Akkord spielen, drücken Sie die 𝅗𝅥-Taste einmal.

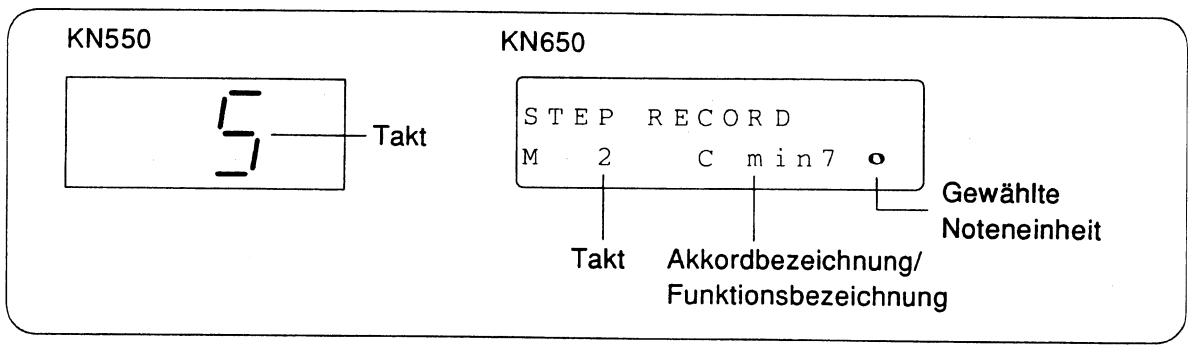
② Während Sie einen G7-Akkord spielen, drücken Sie die ♩-Taste einmal.

<Takt 4>
① Während Sie einen C-Akkord spielen, drücken Sie die 𝅗𝅥-Taste einmal.

② Während Sie einen Am-Akkord spielen, drücken Sie die ♩-Taste einmal.

3. Nachdem die Speicherung der Akkordfolge abgeschlossen ist, drücken Sie die Abschlußtaste —H .

- Die **STEP REC**-Anzeige verlischt nun.
- Während der Wiedergabe wird das Abspielen der aufgenommenen Akkordfolge an diesem Punkt unterbrochen. Für eine automatische Wiederholungswiedergabe der Akkordfolge drücken Sie die Wiederholungstaste ⊂⊃ anstatt der Abschlußtaste —H .
- Sie können durch Drücken der Notenwerttaste eine Pause eingeben, ohne daß die Akkordtasten gedrückt werden müssen.
- Die Tempo-Einstellungen und Veränderungen bei der Rhythmuswahl können ebenfalls gespeichert werden. Rhythmus und Tempo können während der Aufnahme verändert werden.
- Während des Schritt-Aufnahmevorgangs erscheint eine ähnliche Anzeige wie das nachfolgende Display:



Der Takt wird ebenfalls durch die Taktnummer angezeigt. M2 bedeutet zum Beispiel den ersten Taktschlag des Takts 2, M2_2 bezeichnet den zweiten Taktschlag des Takts 2 usw.

- Wenn Sie während des Aufnahmevorgangs eine **FILL IN**- oder die **INTRO & ENDING**-Taste drücken, wird die eingegebenen Anweisung an diesem Punkt gespeichert. (Eine Einleitung oder ein Taktvorschlag kann nur am Anfang des ersten Takts gespeichert werden. Wenn eine Einleitung oder ein Taktvorschlag gespeichert wird, erhöht sich die Taktzahl um die entsprechende Anzahl der Takte.)
- Wenn Sie einen Akkord mit einer **INTRO**- oder **ENDING**-Figur speichern wollen, drücken Sie die **INTRO & ENDING**-Taste, während Sie den Akkord spielen.

Korrektur von Akkorden
Wenn Sie während des Aufnahmevorgangs einen Akkord oder Befehl korrigieren wollen, benutzen Sie die ► -oder ◄ -Korrekturtasten, um die zu korrigierenden Daten aufzusuchen. Drücken Sie dann die **DELETE**-Taste zum Löschen des Akkords oder der vorherigen Eingabe, und speichern Sie dann den neuen Akkord bzw. Befehl an dieser Stelle.

- Wenn Sie die gesamte Akkordfolge löschen wollen, halten Sie die **DELETE**-Taste gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Abschlußtaste —H .
- KN550: Anzeige der Anweisungen.
  - ► **INTRO**: Die **INTRO & ENDING**-Anzeige blinkt im langsamen Rhythmus.
  - ► **COUNT INTRO**: Die **COUNT & INTRO** (**FILL IN 2**)-Anzeige blinkt im langsamen Rhythmus.
  - ► **ENDING**: Die **INTRO & ENDING**-Anzeige blinkt im schnellen Rhythmus.
  - ► **FILL IN**: Die **FILL IN 1**- oder **2**-Anzeige blinkt im schnellen Rhythmus.
  - ► Abschluß/Wiederhol: Diese Anweisungen werden im Display wie E (Abshluß) und - (Wiederhol) angezeigt.
- Die Pausen werden wie folgt angezeigt.
  KN550: durch „_“
  KN650:
  𝄽 . . . . . ganze Pause
  𝄾 . . . . . halbe Pause
  𝄽 × 10 . . . . . zehn Pause
- Bei den unter 𝄽 × 10 angegebenen Pausenwerten wird die Pause mit den unter 𝄽 verzeichneten Abstufungsschritten gelöscht.

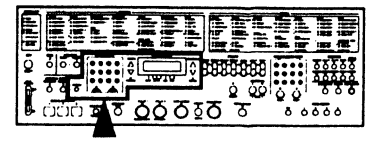
Wiedergabe der Akkordfolge

1. Vergewissern Sie sich, daß die **CHORD**-Spuranzeige aufleuchtet.

2. Drücken Sie die **SEQUENCER RESET**-Taste (**FILL IN 1**).

3. Schalten Sie die **START/STOP**-Taste ein.
- Die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion beginnt nun mit der Wiedergabe der gespeicherten Akkordfolge.

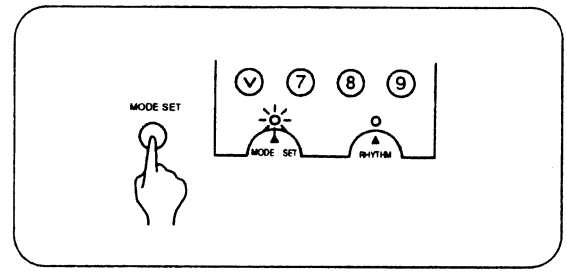
Löschen der aufgenommenen Darbietung



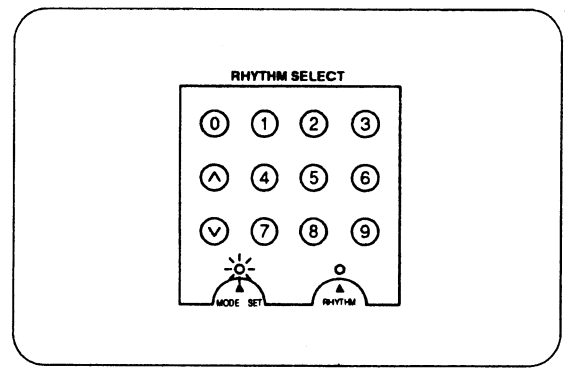
Wenn Ihnen beim Spielen ein Fehler unterläuft und Sie die Spur noch einmal aufnehmen möchten, können Sie den Inhalt von bestimmten Spuren löschen.

SEQUENCER CLEAR (Löschen der Sequencer-Daten)

1. Drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Die **MODE SET**-Anzeige blinkt nun.

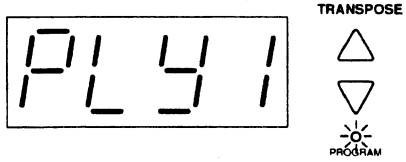


2. Wählen Sie im **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld die Nummern **01**.
- Die eingegebene Nummer wird nun kurzzeitig am Display angezeigt.

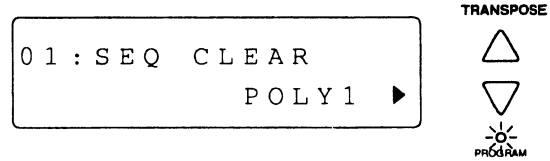


3. Bestimmen Sie die Spur mit den **TRANSPOSE**-Tasten.

KN550



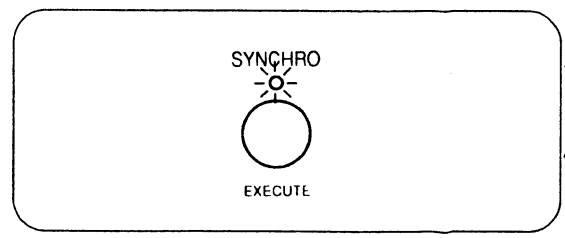
KN650



ALL : Alle Bereichen PLY2 : POLY2
PLY1 : POLY1 ACC : ACCOMP/ CHRD : CHORD

Wählen Sie von ALL, POLY1, POLY2, BASS, ACCOMP1/CHORD, ACCOMP2, ACCOMP3, DRUMS und CONTROL.

4. Drücken Sie die **EXECUTE** (**SYNCHRO**)-Taste.
- Am Display erscheint Sure (KN550) oder „Are you sure?" (KN650). Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.



5. Wenn Sie fortfahren und den Inhalt der gewählten Spur löschen wollen, drücken Sie die **EXECUTE**-Taste noch einmal.
- Der Inhalt der angegebenen Spur wird gelöscht; End (KN550) oder „Completed!" (KN650) wird am Display angezeigt, und das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

- Wiederholen Sie diese Schritte nach Bedarf, um weitere Spuren zu löschen.

Kapitel IV

COMPOSER (KN650)

Rhythmusnummer **99 COMPOSER** von **RHYTHM SELECT** ist für eine Rhythmusfigur reserviert, die Sie selbst zusammenstellen und mit der **COMPOSER**-Funktion abspeichern.

■ **COMPOSER-Klanggruppen**

Ihre Rhythmusfigur besteht aus fünf Klanggruppen.
COMPOSER-Klanggruppen und die maximale Anzahl der Noten, die gleichzeitig erklingen können sind:

ACCOMP 1	4 Noten
ACCOMP 2	4 Noten
ACCOMP 3	4 Noten
BASS	1 Note
DRUMS	6 Noten

■ **Rhythmuskomponenten, die gespeichert werden können**

Die folgenden Komponenten der Rhythmusfigur können geschaffen und dann gespeichert werden, was Ihrer Kreativität beim Aufnehmen von Darbietungen freien Lauf läßt.

- NORMAL (Grund-Rhythmusfigur)
- INTRO
- FILL IN 1
- FILL IN 2
- ENDING

■ **Zwei Aufnahmemethoden für den COMPOSER**

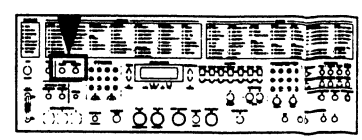
A. Komponieren Sie eine vollkommen neue Rhythmusfigur, einschließlich Zwischenspielen, einer Einleitungsfigur und einer Schlußfigur.

B. Kopieren Sie einen der voreingestellten Rhythmen, verändern Sie Teile wie gewünscht, und speichern Sie dann diese neue Rhythmusfigur. Mit diesen Schritten kann auch nur eine einzelne Komponente (zum Beispiel ein Zwischenspiel) einer voreingegebenen Rhythmusfigur verändert werden. Es können 4 Takte (**SAMBA 1**: 2 Takte) in den **COMPOSER** kopiert werden.

■ **Sichern der aufgenommene Rhythmusfigur**

Mit Hilfe der SONG-Speicher können Sie drei Ihrer Original-Rhythmusfiguren speichern. (Beziehen Sie sich auf Seite 57.)

Erstellen und Speichern einer Rhythmusfigur



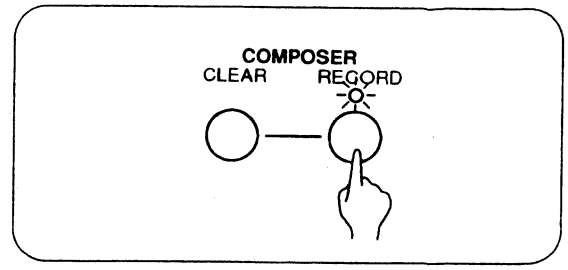
Geben Sie die Anzahl der Takte ein; nehmen Sie jeden Bereich getrennt auf.

Vorbereitungen

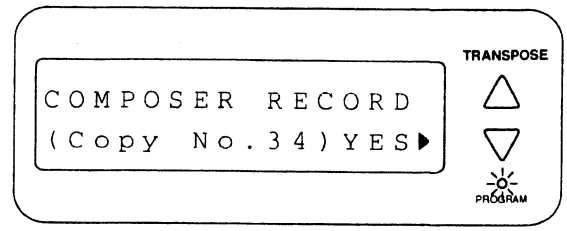
1. Wählen Sie eine der vorgegebenen Rhythmusfiguren.

- Wenn Sie eine vollkommene neue Rhythmusfigur schaffen wollen, empfiehlt es sich, eine Rhythmusfigur auszuwählen, die über das gleiche Taktvorzeichen wie die neue Rhythmusfigur verfügt.

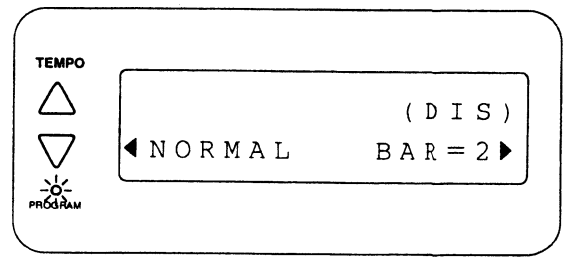
2. Schalten Sie die **RECORD**-Taste im **COMPOSER**-Bereich ein.
- Das Display ändert sich zum Bestätigungs-Display.



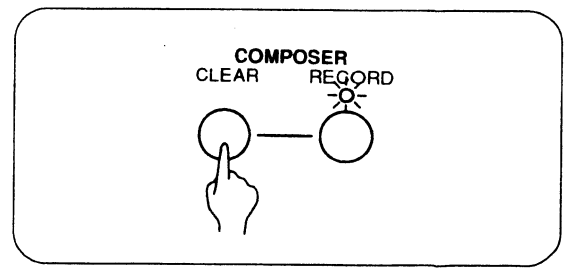
3. Drücken Sie die eine der **TRANSPOSE**-Tasten.
- Die in Schritt 1 eingegebene Rhythmusnummer wird nun in den **99 COMPOSER**-Speicher kopiert (vorher aufgenommene Daten werden dadurch gelöscht).
- Wenn Sie den ausgewählten Rhythmus nicht in den **99 COMPOSER**-Speicher kopieren wollen, drücken Sie die **RECORD**- anstatt der **TRANSPOSE**-Taste.



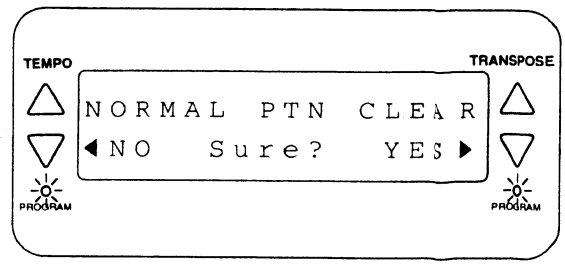
4. Verwenden Sie die **TEMPO**-Tasten zur Wahl der zu schaffenden Rhythmus-Komponente.
- Wählen Sie aus NORMAL (Grund-Rhythmusfigur), INTRO, FILL 1, FILL 2 und ENDING.



5. Wenn alle Segmente der Rhythmus-Komponente von Grund auf neu geschaffen werden sollen, drücken Sie die **CLEAR**-Taste.



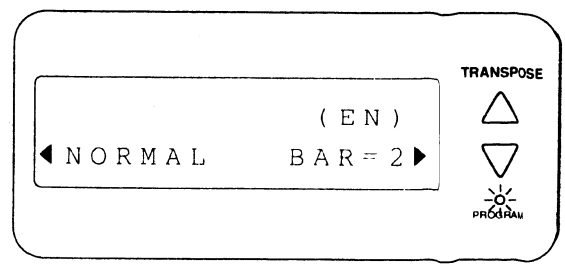
- Das Bestätigungsdisplay erscheint.
- Drücken Sie eine der **TRANSPOSE**-Tasten, um die Klanggruppen zu löschen.
- Nun werden die Speicher der Klanggruppen **ACCOMP 1–3, BASS** und **DRUMS** gelöscht.
- Wenn Sie die Klanggruppen nicht löschen wollen, drücken Sie eine der **TEMPO**-Tasten, um den Löschvorgang abzubrechen.



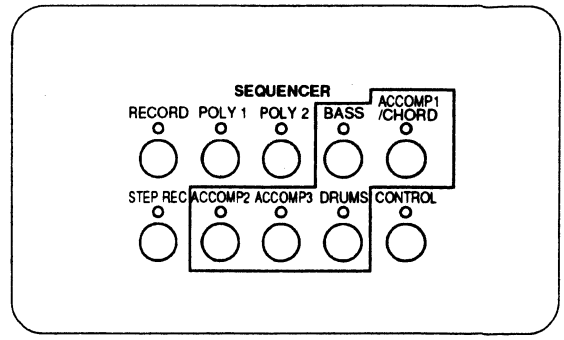
Eingeben der Taktzahl in die Figur

Nachdem die **CLEAR**-Taste gedrückt wurde, können Sie die Anzahl der Takte für die Rhythmusfigur eingeben (mit Ausnahme von **FILL IN**).

Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um die Anzahl der Takte in Ihrer Rhythmusfigur einzugeben (1–8).
- Wenn am Display (EN) angezeigt wird, können Sie die Anzahl der Takte eingeben. Wird allerdings (DIS) angezeigt, kann die Taktanzahl nicht eingegeben werden. Wenn Sie in diesem Fall versuchen, die Anzahl der Takte zu verändern, erscheint „Change Impossible!!" am Display.



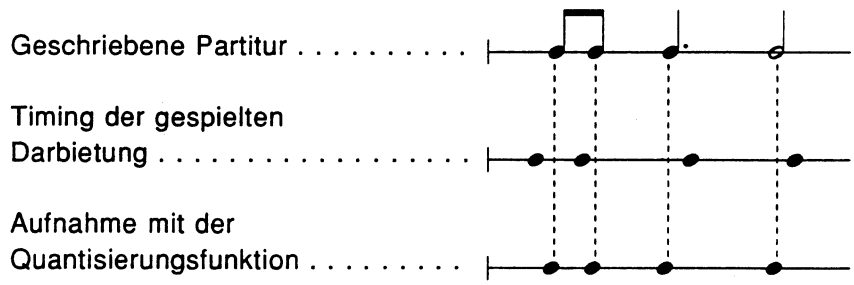
6. Verwenden Sie die Spurtasten von **SEQUENCER**, um die aufzunehmende Klanggruppe zu wählen.
- Wählen Sie aus **BASS**, **ACCOMP 1–3** und **DRUMS**.
- Siehe auch den folgenden Abschnitt „Aufnehmen der einzelnen Klanggruppen."



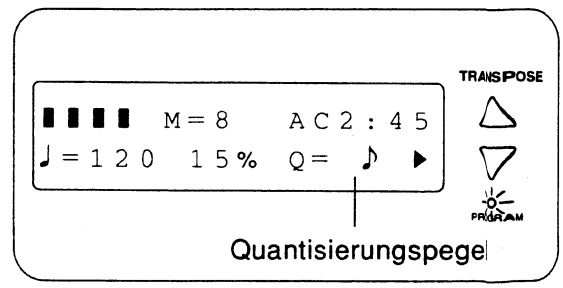
■ Quantisieren

Beim Spielen des Keyboards kann das Timing einer Darbietung geringfügig vom Idealwert abweichen; die Melodie wird dann dementsprechend aufgenommen und auch wiedergegeben. Wenn Sie allerdings die Quantisierungsfunktion bei der Aufnahme verwenden, werden alle Ungleichmäßigkeiten des Timings automatisch korrigiert.

Wenn Sie zum Beispiel die folgenden Noten mit einem Quantisierungspegel von Q= ♪ aufnehmen:

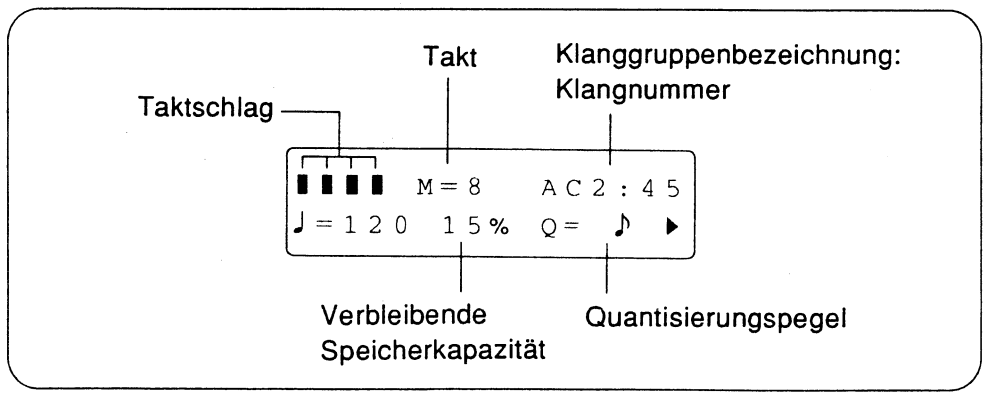


Stellen Sie den gewünschten Quantisierungspegel mit den **TRANSPOSE**-Tasten ein.
- Wählen Sie aus $\mathfrak{3}_3$, $\mathfrak{3}$, $\mathfrak{3}_3$, $\mathfrak{3}$, $\mathfrak{3}_3$, ♪, ♩, OFF (Anfangseinstellung). Eine „3" zeigt an, daß es sich um eine Triole handelt.
- Der Quantisierungspegel kann während der Aufnahme verändert werden.



■ Display während des Aufnahmevorgangs

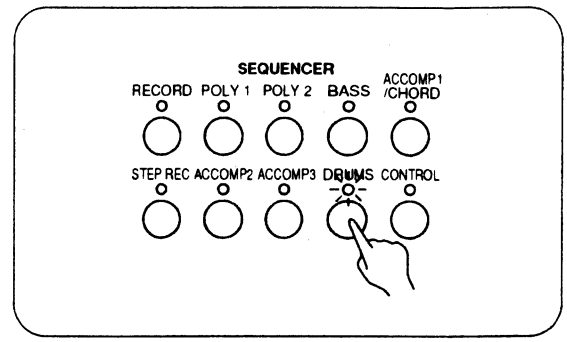
Während des **COMPOSER**-Aufnahmevorgangs erscheint eine ähnliche Anzeige wie das nachfolgende Display:



Aufnehmen der einzelnen Klanggruppen

<DRUMS-Klanggruppe>

1. Drücken Sie die **DRUMS**-Spurtaste.
- Die **DRUMS**-Anzeige blinkt nun.
- Wenn Sie in Schritt 5 des Abschnitts "Vorbereitungen" den Inhalt des **COMPOSER**-Speichers gelöscht haben, beginnt nun das Metronom. Wenn der Inhalt des **COMPOSER**-Speichers nicht gelöscht wurde, die Rhythmus beginnt.



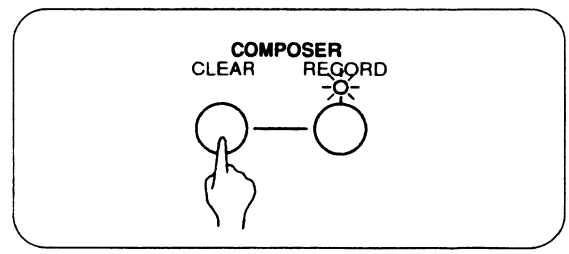
2. Regeln Sie das Tempo.
- Sie können das Tempo bei der Wiedergabe der Rhythmusfigur noch steigern; wählen Sie daher bei der Aufnahme eine Geschwindigkeit, bei der Sie noch problemlos spielen können.

3. Wählen Sie am **SOUND/VARIATION SELECT**-Ziffernfeld die Percussionart (**95–99**) aus.
- Wenn gewünscht, können Sie ebenfalls eine Variation auswählen.

4. Spielen Sie die Schlagzeugfiguren auf dem Keyboard.
- Die Takte werden wiederholt abgespielt; während dieser Zeit können alle neu gespielten Noten zu den bereits aufgenommenen Noten hinzugefügt werden. Dies erlaubt es Ihnen, einzelne Noten einzufügen und auf diese Weise eigene Figuren zu schaffen.
- Die Percussion Instrumente entsprechen den Abbildungen oberhalb der Manualtasten. (Siehe Seite 35).

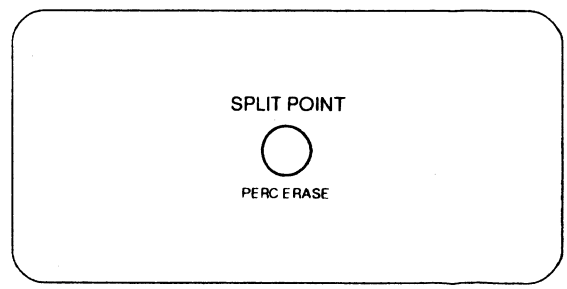
■ Löschen der aufgenommenen Daten

Drücken Sie die **CLEAR**-Taste.
- Der Speicherinhalt der **DRUMS**-Klanggruppe wird gelöscht.



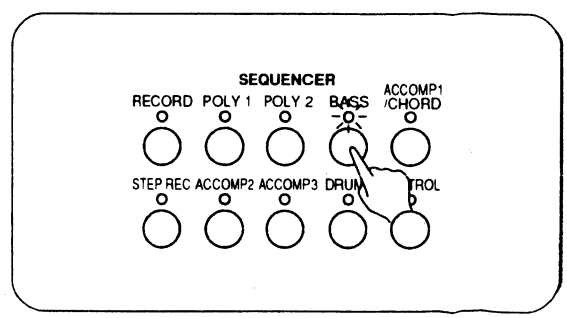
■ Löschen eines Instruments

Halten Sie die **PERC ERASE** (**SPLIT POINT**)-Taste gedrückt, und drücken Sie die Manualtaste, die dem zu löschenden Instrumentenklang entspricht.
- Der Klang des bezeichneten Percussion Instrument wird nur solange gelöscht wie die **PERC ERASE**-Taste gedrückt gehalten wird.



<BASS-Klanggruppe>

1. Drücken Sie die **BASS**-Spurtaste
- Die **BASS**-Anzeige blinkt nun.

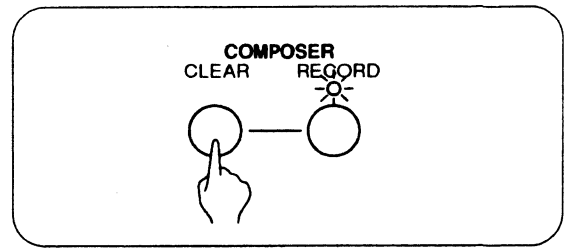


2. Wählen Sie den gewünschten Klang der **BASS**-Klanggruppe mit Hilfe des **SOUND/VARIATION SELECT**-Ziffernfelds (**00–94**).

3. Spielen Sie die **BASS**-Klanggruppe im Takt mit der **DRUMS**-Klanggruppe.
- Nehmen Sie die Darbietung in C-Dur auf, um während der Wiedergabe eine korrekte Akkordfolge zu gewährleisten.
- Es kann immer nur einzelne **BASS**-Noten gespielt oder wiedergegeben werden.

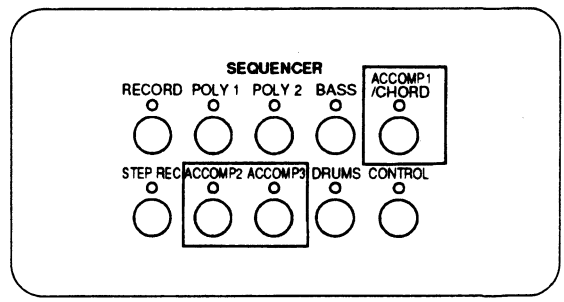
■ **Löschen der aufgenommenen Daten**

Drücken Sie die **CLEAR**-Taste.
- Der Speicherinhalt der **BASS**-Klanggruppe wird nun gelöscht.



<ACCOMP-Klanggruppen>

1. Drücken Sie eine der **ACCOMP**-Spurtasten (**ACCOMP 1**, **2** oder **3**).
- Die Anzeige der gewählten **ACCOMP**-Klanggruppe blinkt nun.



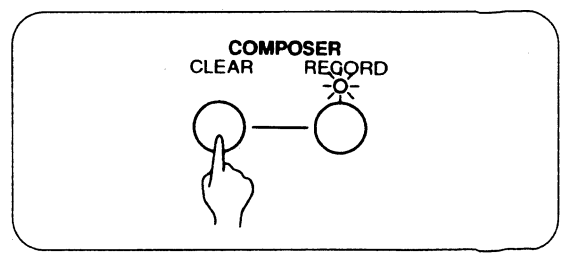
2. Wählen Sie den gewünschten Klang der **ACCOMP**-Klanggruppe mit Hilfe des **SOUND/VARIATION SELECT**-Ziffernfelds (**00–94**).

3. Spielen Sie die **ACCOMP**-Klanggruppe im Takt mit den vorher aufgenommenenen Klanggruppen.
- Nehmen Sie die Darbietung in C-Dur auf, um während der Wiedergabe eine korrekte Akkordfolge zu gewährleisten.

- Wenn gewünscht, können Sie die anderen **ACCOMP**-Klanggruppen auf die gleiche Weise aufnehmen.

■ **Löschen der aufgenommenen Daten**

Drücken Sie die **CLEAR**-Taste.
- Der Speicherinhalt der gewählten **ACCOMP**-Klanggruppe wird nun gelöscht.

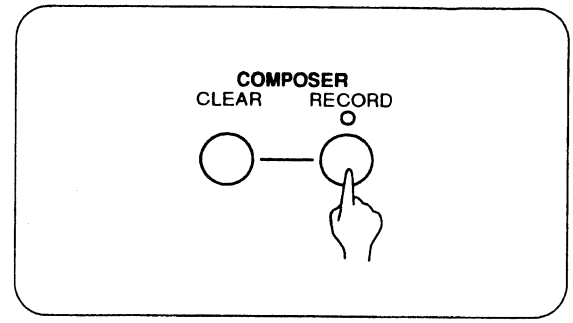


Speicherkapazität
- Die Gesamt-Speicherkapazität des **COMPOSER** beträgt ungefähr 1500 Noten.
- Die verbleibende Speicherkapazität wird am Display in Prozent (%) angegeben.
- Wenn die Speicherkapazität erschöpft ist, erscheint „Memory full" am Display; danach können keine weiteren Daten registriert werden.

Beenden des Aufnahmevorgangs

Nachdem alle Klanggruppen gespeichert wurden, schalten Sie die **RECORD**-Taste aus.

- Das Instrument schaltet nun in die normale Darbietungs-Betriebsart zurück.
- Wenn Sie weitere Figuren für andere Rhythmus-Komponenten schaffen wollen (zum Beispiel INTRO und FILL IN), wiederholen Sie die oben angegeben Schritte, beginnend mit „Vorbereitungen". Wählen Sie in diesem Fall **99 COMPOSER** in Schritt 1, und bestimmen Sie die gewünschte Rhythmuskomponente in Schritt 4.

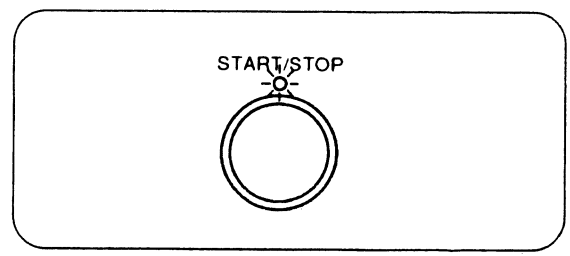


Wiedergabe der gespeicherten Rhythmusfiguren

Die neu geschaffenen Rhythmusfiguren können genau wie die vorprogrammierten Rhythmen wiedergegeben werden.

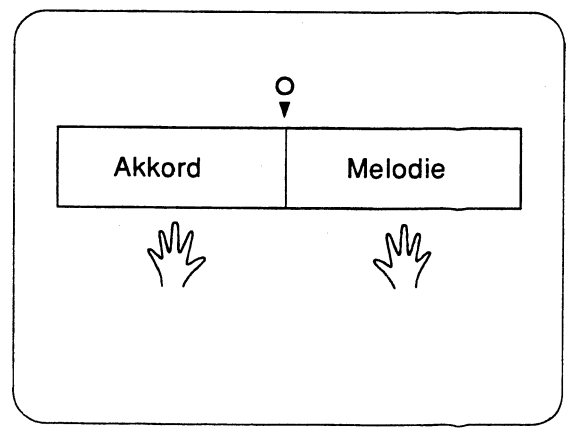
1. Wählen Sie die Nummer **99** am **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld.

2. Drücken Sie die **START/STOP**-Taste.
   - Die Wiedergabe beginnt nun mit der **DRUMS**-Klanggruppe.



3. Schalten Sie entweder die **ONE FINGER**- oder **FINGERED**-Taste von **AUTO PLAY CHORD** ein.

4. Bestimmen Sie den Akkord im linken Bereich des Manuals.
   - Die **BASS**- und **ACCOMP**-Klanggruppen werden mit den eingegebenen Akkorden wiedergegeben.

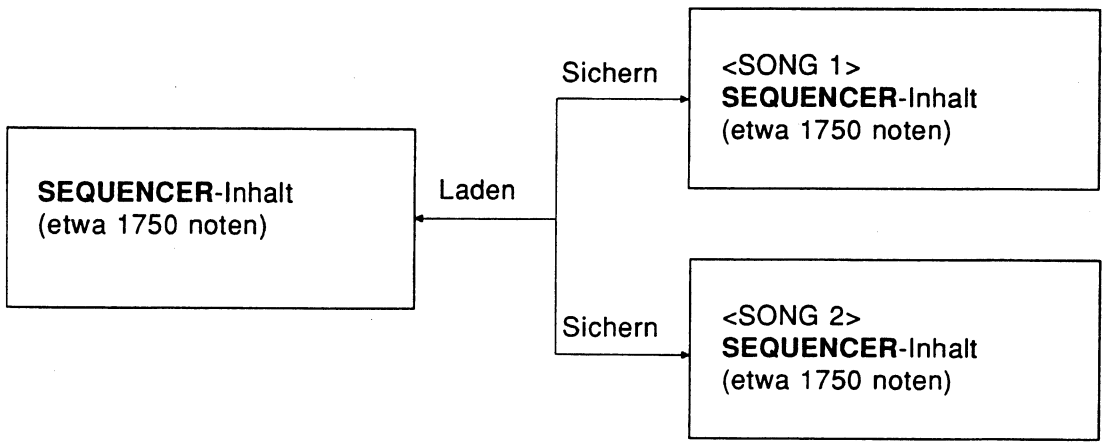


Kapitel V

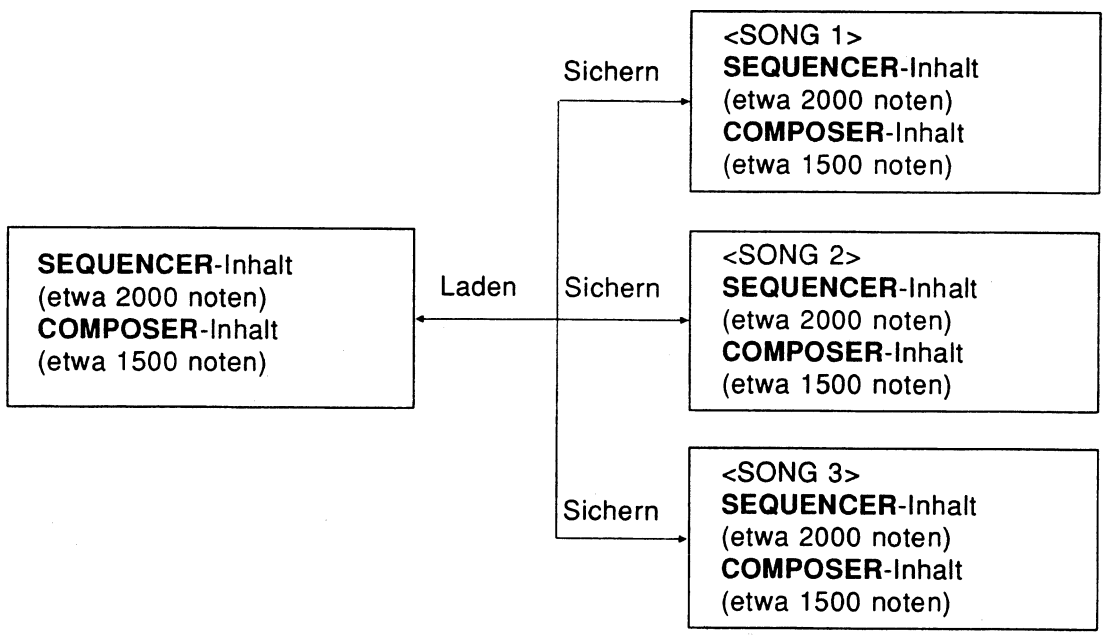
SONG-Speicher

Im **SEQUENCER** und **COMPOSER** (KN650) kann nur eine Darbietung gespeichert werden. Mit Hilfe der SONG SAVE/LOAD-Funktion lassen sich allerdings zwei (KN550) bzw. drei (KN650) Darbietungen im SONG-Speicher (Melodiespeicher) registrieren.

■ **KN550**



■ **KN650**

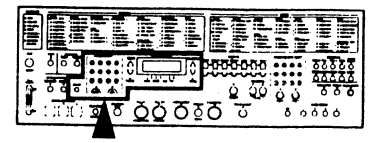


Sie können zum Beispiel eine Darbietung im **SEQUENCER** aufnehmen, dann mit der SONG SAVE-Funktion diese Daten in einem der Melodiespeicher registrieren. Danach können Sie eine weitere Darbietung im **SEQUENCER** aufnehmen und auch diese Daten in einem anderen Melodiespeicher sichern. Verwenden Sie die SONG LOAD-Funktion, um eine Melodie aus dem SONG-Speicher abzurufen und zu einem beliebigen Zeitpunkt wiederzugeben.

KN650: Beim Sichen einer Darbietung im Melodiespeicher werden die **COMPOSER**-Daten zur gleichen Zeit gesichert.

- Die Daten der SONG-Speicher bleiben erhalten, solange das Gerät über den Wechselstromadapter oder die Batterien mit Strom versorgt wird.

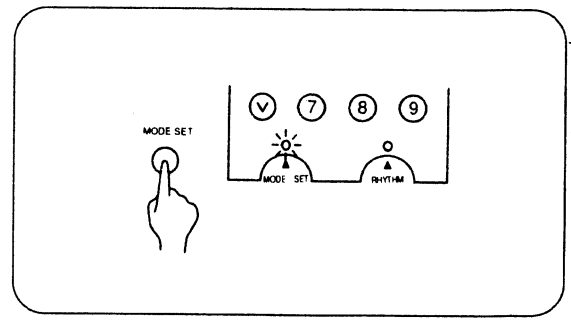
Sichern der aufgenommenen Daten



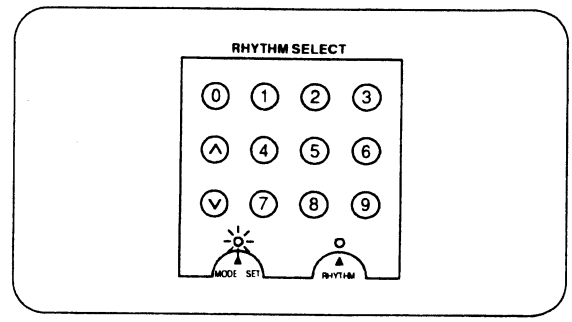
SONG SAVE

1. Nehmen Sie eine Rhythmusfigur im **SEQUENCER** und **COMPOSER** (KN650) auf.

2. Drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Die **MODE SET**-Anzeige blinkt nun.

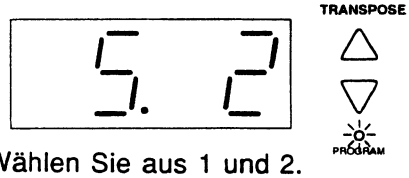


3. Wählen Sie die Nummern **03** am **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld.
- Die eingegebene Nummer wird kurzzeitig im Display angezeigt.



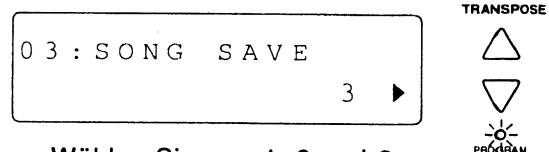
4. Geben Sie die Nummer des SONG DATA-Speicherplatzes mit den **TRANSPOSE**-Tasten ein.

KN550



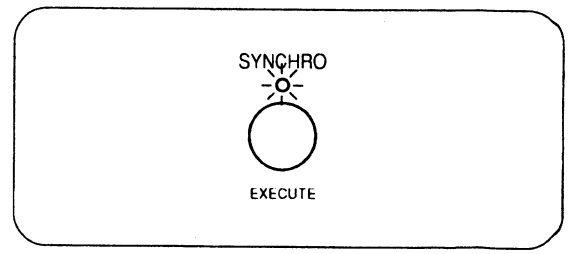
Wählen Sie aus 1 und 2.

KN650



Wählen Sie aus 1, 2 und 3.

5. Drücken Sie die **EXECUTE** (**SYNCHRO**)-Taste.
- Am Display erscheint Sure ? (KN550) oder „Are you sure?" (KN650). Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.



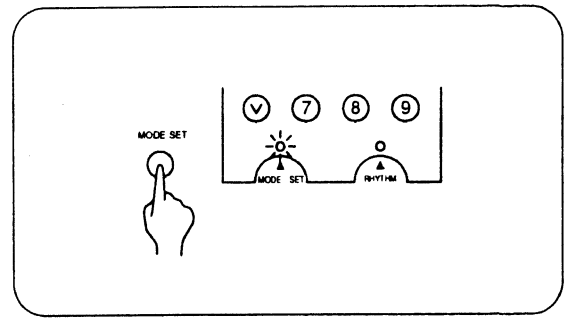
6. Wenn Sie fortfahren und den Song sichern wollen, drücken Sie die **EXECUTE**-Taste noch einmal.
- Der **COMPOSER**-Inhalt wird unter der angegebenen SONG-Speichernummer gesichert; End (KN550) der „Completed!" (KN650) wird am Display angezeigt, und das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

- Wenn ein Sichern mit SONG SAVE vorgenommen wird, werden alle vorher aufgenommenen Daten dieses SONG-Speicher gelöscht.

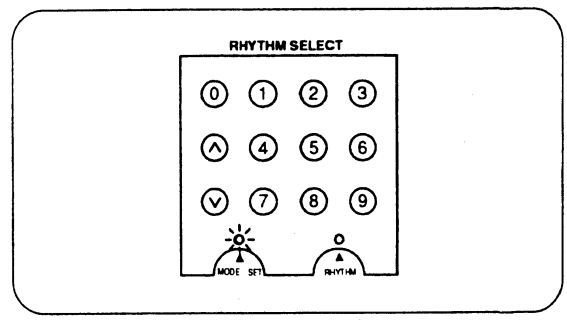
Laden der afugenommen Daten

SONG LOAD

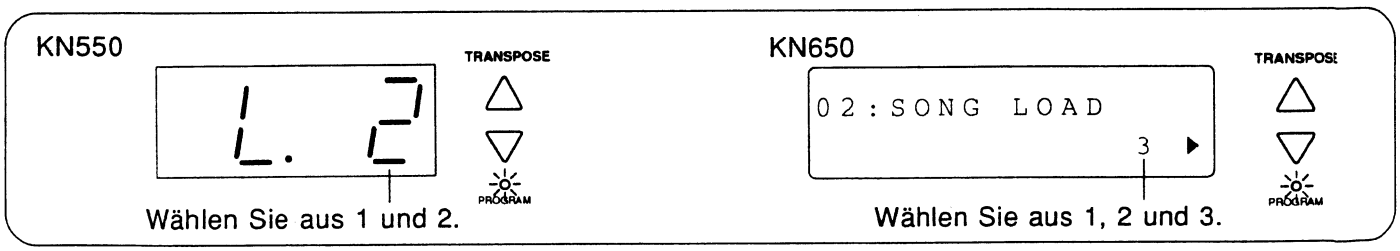
1. Drücken Sie die **MODE SET**-Taste.



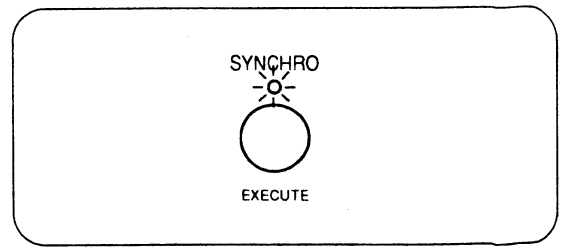
2. Wählen Sie im **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld die Nummern **02**.
- Die eingegebene Nummer wird nun kurzzeitig am Display angezeigt.



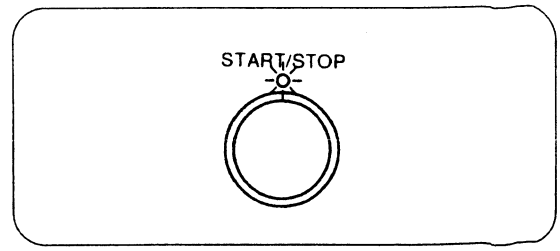
3. Geben Sie die Nummer des SONG-Speicherplatzes mit den **TRANSPOSE**-Tasten ein.



4. Drücken Sie die **EXECUTE** (**SYNCHRO**)-Taste.
- Der Inhalt der angegebenen SONG-Speichernummer wird in den **SEQUENCER** geladen; End (KN550) oder „Completed!" (KN650) wird am Display angezeigt, und das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.
- Wenn Sie einen SONG-Speicher gewählt haben, für den kein Speicherinhalt registriert ist, wird die Mitteilung no50 (KN550) bzw. „Error! Song not found" (KN650) am Display angezeigt.



5. Schalten Sie die **START/STOP**-Taste ein.
- Die aufgerufene Darbietung wird nun wiedergegeben.
- KN650: Um den **COMPOSER**-Rhythmus wiederzugeben, wählen Sie **99 COMPOSER** am Ziffernfeld von **RHYTHM SELECT**.



Wenn die angegebenen Schritte für die SONG LOAD-Funktion durchgeführt werden, wird eine im **SEQUENCER** und **COMPOSER** (KN650) bereits bestehende Darbietung durch die vom SONG-Speicher geladenen Daten ersetzt.

Kapitel VI

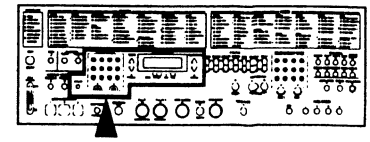
Einstellung der Funktionen

Verschiedene Bedienungsfunktionen dieses Instruments können je nach Ihren besonderen Erfordernissen eingestellt und einreguliert werden.

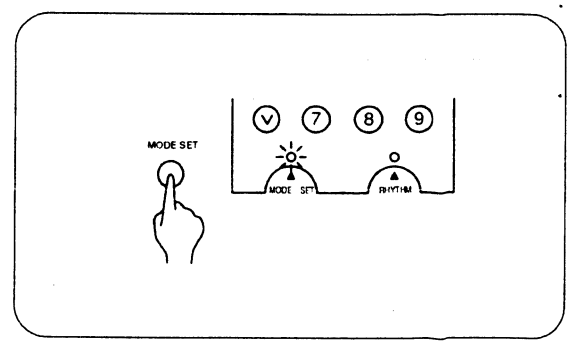
Übersicht über die einstellbaren Funktionen

- **00 INITIAL**
  Die Einstellungen dieses Instruments können initialisiert werden.
- **01 SEQUENCER CLEAR** (Siehe Seite 50.)
- **02 SONG LOAD**
  (Siehe Seiten 59.)
- **03 SONG SAVE**
  (Siehe Seiten 58.)
- **04 FOOT SWITCH SETTING**
  Ordnen Sie die gewünschte Funktion dem Fußschalter zu (separat erhältlich).
- **05 TUNING**
  Die Tonhöhe dieses Instruments kann für das Zusammenspiel mit anderen Instrumenten feinabgestimmt werden.
- **06 PITCH BEND RANGE**
  Stellen Sie das Ausmaß der Tonhöhenverschiebung bei Verwendung des **PITCH BEND**-Einstellrads ein.
- **07 TOUCH ON/OFF**
  Stellen Sie die Anschlagsempfindlichkeit ein oder aus.
- **08 REVERB TYPE&DEPTH**
  Wählen Sie die Art des **DIGITAL REVERB** und stellen Sie die Intensität des Nachhall-Effekts ein.
- **09–11 MIDI-Einstellungen**
  (Beziehen Sie sich auf das Kapitel über MIDI, das auf Seite 67 beginnt.)
- **12 LCD CONTRAST (KN650)**
  Stellen Sie den Kontrast für **MUSICAL DISPLAY** ein.

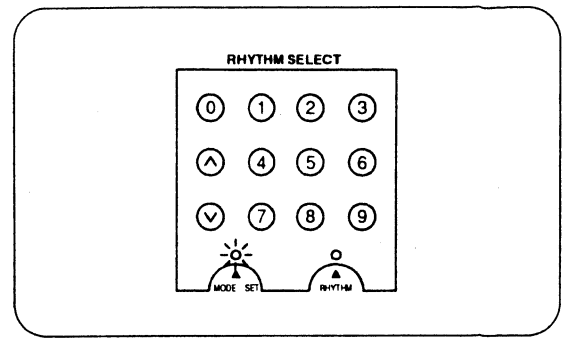
Wahl der Funktionen



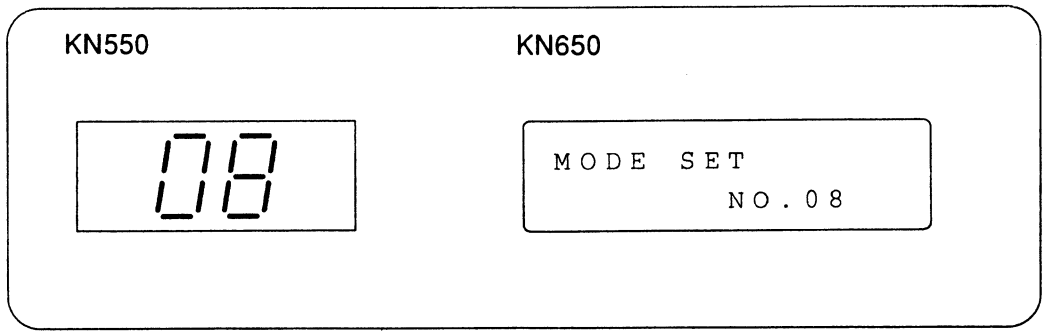
1. Drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Die **MODE SET**-Anzeige blinkt nun.



2. Wählen Sie im **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld die Nummer der einzugebenden Funktion (zweistellig).



- Am Display wird nun die Funktionsnummer kurzzeitig angezeigt; danach ändert sich das Display zur Funktions-Anzeige für die betreffende Funktion.



- Die Liste der Funktionen und die entsprechenden Nummern werden am linken Rand des Bedienfelds angezeigt.
- KN650: Die ⓐ - und ⓥ -Tasten können ebenfalls zur Auswahl der Nummer benutzt werden.

3. Geben Sie die Werte ein.
- Für weitere Einzelheiten über die Eingabewerte siehe nächste Seite.

Einstellen der Eingabewerte

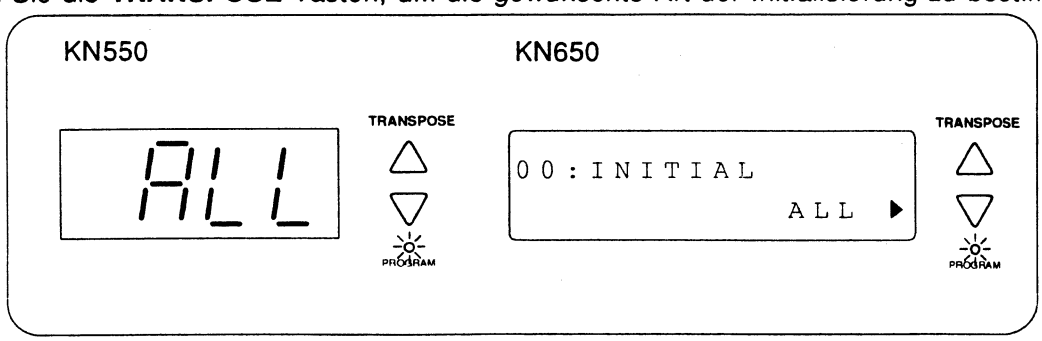
Die Eingabewerte können nach der Funktionswahl eingestellt werden (Siehe Seite 60).

INITIAL

Die verschiedenen Eingabewerte und Speicherdaten dieses Instruments können auf die werksseitig eingestellten Werte zurückgestellt werden.

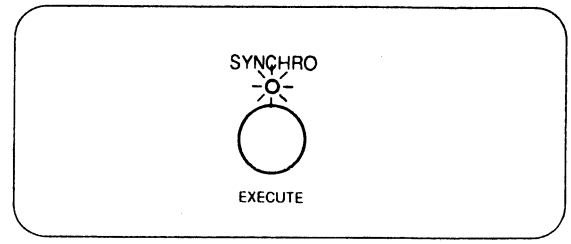
1. Wählen Sie **00 INITIAL**.

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um die gewünschte Art der Initialisierung zu bestimmen.



- Wählen Sie eine der nachfolgenden Initialisierungsarten. Die Displayanzeigen von KN550 werden in Klammern [ ] angegeben.
  ALL [ALL]: Alle Einstellungen (einschließlich den SONG-Speicherplätzen) werden initialisiert.
  COMPOSER (KN650): Der **COMPOSER**-Speicher wird initialisiert.
  SEQUENCER [SEQ]: Der **SEQUENCER**-Speicher wird initialisiert.
  MIDI [MIDI]: Die MIDI-Einstellwerte werden initialisiert.

3. Drücken Sie die **EXECUTE** (**SYNCHRO**)-Taste.
- Am Display erscheint Sur-E (KN550) oder „Are you sure?" (KN650). Wenn Sie den Vorgang abbrechen wollen, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.



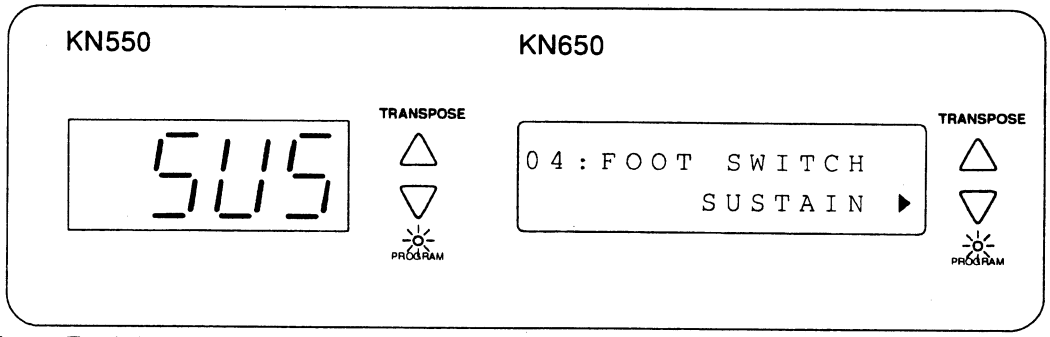
4. Wenn Sie fortfahren wollen und die Einstellwerte sowie die Speicher initialisieren wollen, drücken Sie die **EXECUTE**-Taste noch einmal.
- Nachdem der angegebene Speicher initialisiert wurde, wird End (KN550) oder „Completed!" (KN650) im Display angezeigt, und das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

FOOT SWITCH SETTING

Sie können eine Funktion, die über den Fußschalter (separat erhältliches Zubehör) ein- und ausgeschaltet werden soll, diesem zuordnen.

1. Wählen Sie **04 FOOT SWITCH SETTING**.

2. Mit Hilfe der **TRANSPOSE**-Tasten können Sie die gewünschte Funktion dem Fußschalter zuordnen.



- Zuordnungbare Funktionen. [ ] weist auf das Display des KN550 hin.

SUSTAIN [SUS]
GLIDE [GL id]*
TECHNI-CHORD [tchd]
START/STOP [Strt]
FILL IN 1 [Fill 1]
FILL IN 2 [Fill 2]
ENDING [End]
P.MEM INCR [P.inc]**

* GLIDE: Wenn der Fußschalter gedrückt wird, verringert sich der Ton des gesamten Instruments um ungefähr einen Halbton; wenn der Fußschalter freigegeben wird, kehrt der Ton wieder zur normalen Tonhöhe zurück. (Dieser Effekt funktioniert bei einigen Klängen nicht, zum Beispiel bei den Piano-Klängen.)

** P. MEM INCR: Die **PANEL MEMORY**-Nummer ändert sich zur nächsten Nummer.

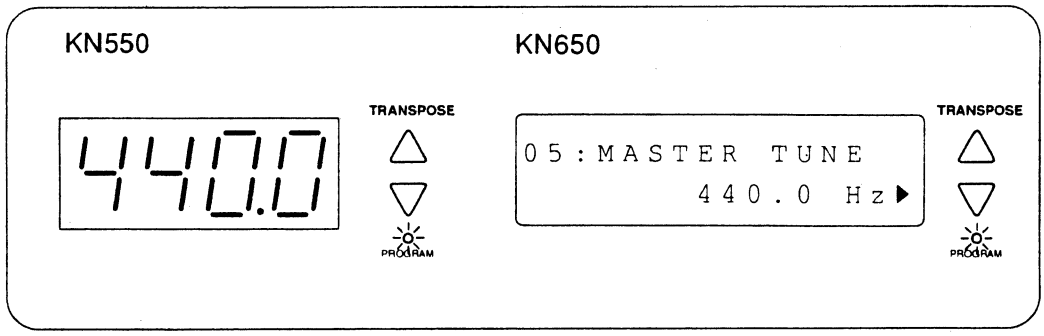
3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

TUNING

Verwenden Sie diese Funktion zur Feinabstimmung der Tonhöhe beim Ensemblespiel mit anderen Instrumenten oder bei aufgenommenen Darbietungen.

1. Wählen Sie **05 TUNING**.

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um den Einstellwert zu verändern.



- Die Tonhöhe läßt sich innerhalb eines Bereichs von 427,3–453,0 Hz einstellen. Als Dezimalstelle kann 0, 3 oder 6 gewählt werden.
- Um sofort auf die Standard-Tonhöhe von 440,0 Hz zurückzukehren, drücken Sie beide **TRANSPOSE**-Tasten gleichzeitig.

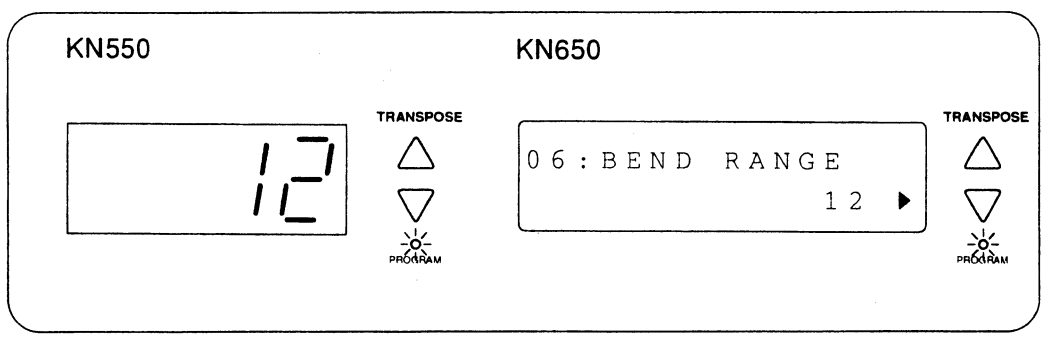
3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

PITCH BEND RANGE

Der Tonhöhenbereich des **PITCH BEND**-Einstellrads kann einjustiert werden.

1. Wählen Sie **06 PITCH BEND RANGE**.

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um den Einstellwert zu verändern.



- Bestimmen Sie einen Wert innerhalb eines Bereichs von 1–12. Veränderungen erfolgen in Halbtonschritten. Je höher die Nummer, desto größer die Tonhöhenveränderung bei der Verwendung des **PITCH BEND**-Einstellrads.

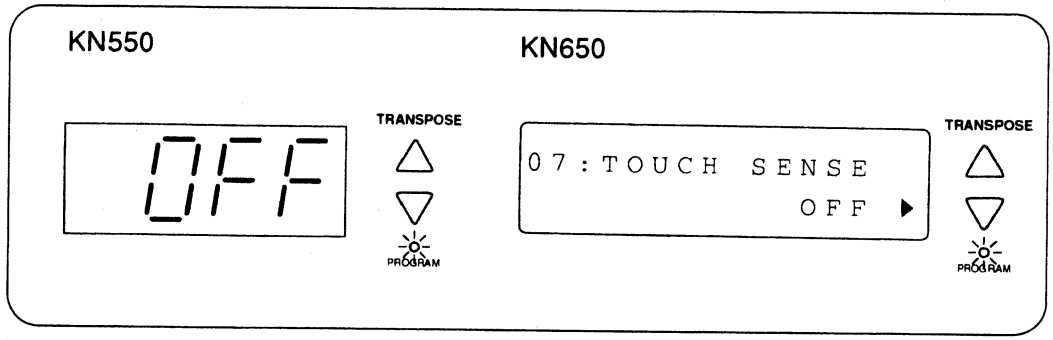
3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

TOUCH ON/OFF

Wählen Sie, ob Sie mit (ON) oder ohne (OFF) Anschlagsdynamik spielen möchten.

1. Wählen Sie **07 TOUCH ON/OFF**.

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um die Funktion ein- oder auszuschalten.



- ON: Durch härteres Anschlagen wird der Ton lauter, genau wie bei einem akustischen Klavier.
- OFF: Bei dieser Einstellung ändert sich die Lautstärke nicht, unabhängig von der Anschlagstärke der Manualtasten.

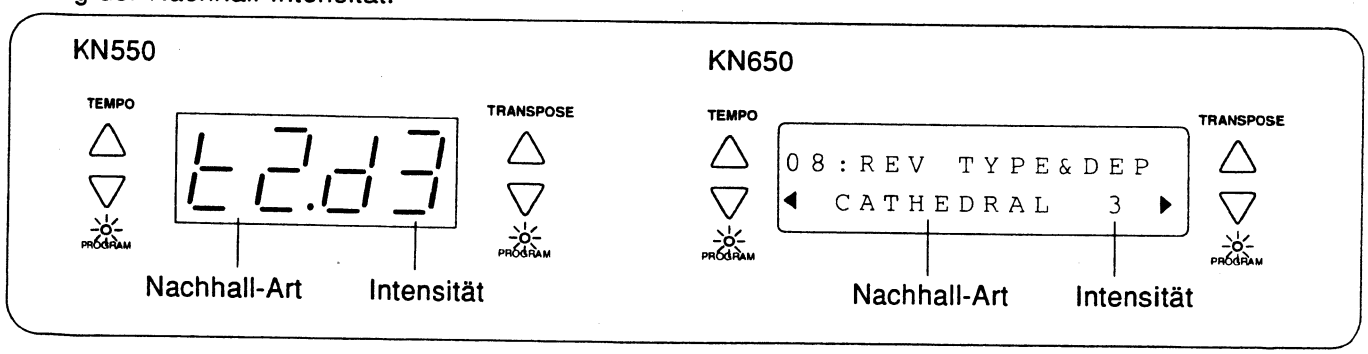
3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

REVERB TYPE & DEPTH

Wählen Sie die Art des **DIGITAL REVERB** und stellen Sie die Intensität des Nachhall-Effekts ein.

1. Wählen Sie **08 REVERB TYPE & DEPTH**

2. Verwenden Sie die **TEMPO**-Tasten zur Wahl der Nachhall-Art, und die **TRANSPOSE**-Tasten zur Bestimmung der Nachhall-Intensität.



Nachhall-Arten
- KN550: Wählen Sie eine Nummer aus 1–8.
- KN650: Wählen Sie aus acht Nachhall-Arten: ROOM 1, 2, HALL 1, 2, 3, CATHEDRAL, ECHO 1, 2.

Intensität
- Bestimmen Sie die Tiefe mit einer Nummer zwischen 1–8. Je höher die Nummer, desto intensiver der Effekt.

3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

■ **Schnelleinstellung**

Wenn Sie die **DIGITAL REVERB**-Taste gedrückt halten, ändert sich das Display zu diesem Display, was eine sofortige Eingabe erlaubt.

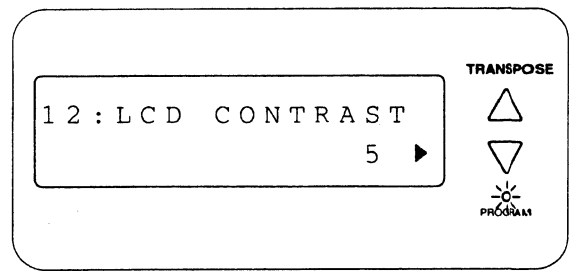
- Nachdem Sie die Einstellung vorgenommen haben, kehrt das Display innerhalb von einigen Sekunden zum Display für Standard-Darbietung zurück.

LCD CONTRAST (KN650)

Die Helligkeit des LCD-Displays kann eingestellt werden, um eine optimale Lesbarkeit zu gewährleisten.

1. Wählen Sie **12 LCD CONTRAST**.

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um den Einstellwert zu verändern.
- Wählen Sie einen Einstellwert zwischen 1 und 8. Je höher die Nummer, desto dunkler erscheinen die Schriftzeichen.



3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

Kapitel VII

MIDI

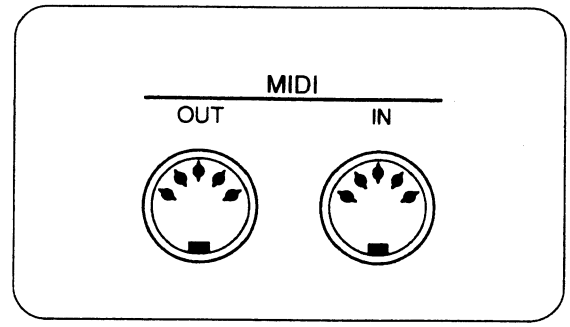
Was ist MIDI?

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist der internationale Standard für die digitale Übertragung von Daten elektronischer Musikinstrumente. Dies bedeutet, daß jedes Gerät, das mit einem MIDI-Anschluß ausgerüstet ist—wie zum Beispiel elektronische Musikinstrumente und Personal-Computer—problemlos Digital-Daten mit anderen MIDI-Geräten austauschen können, ohne daß hierzu komplizierte Umwandlungen oder Anschlüsse erforderlich sind.

Hinweise zu den MIDI-Anschlüssen

IN: Das Gerät empfängt über diesen Anschluß die Daten von anderen Geräten.

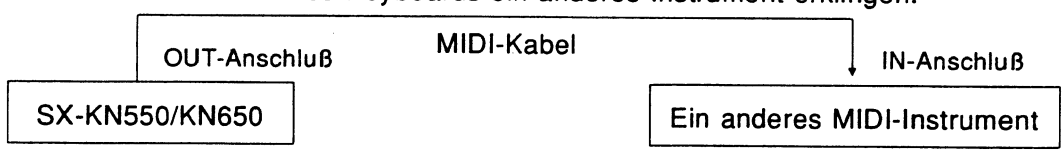
OUT: Über diesen Anschluß werden Daten von diesem Instrument zu anderen Geräten übertragen.



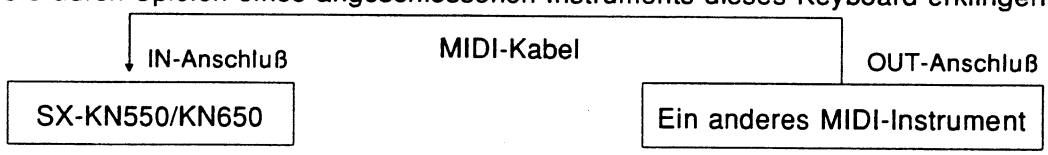
- Für diese Verbindungen verwenden Sie bitte ein im Fachhandel erhältliches MIDI-Kabel. Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an Ihren Technics Fachhändler.

Anschlußbeispiele

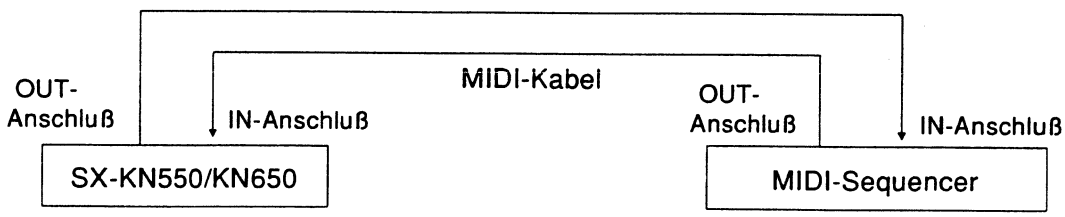
■ So lassen Sie mit dem Manual Ihres Keyboards ein anderes Instrument erklingen.



■ So lassen Sie durch Spielen eines angeschlossenen Instruments dieses Keyboard erklingen.



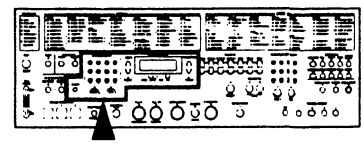
■ Zum Aufnehmen Ihrer Darbietung in einem angeschlossenen MIDI-Sequencer, oder um dieses Instrument über einen angeschlossenen Sequencer zu spielen.



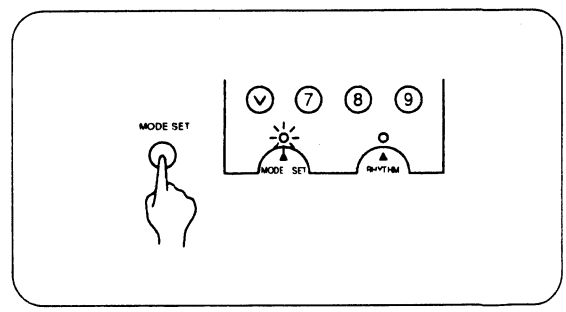
Übersicht über die einstellbaren MIDI-Funktionen

- **09 MIDI BASIC CH**
  - MIDI-Kanäle und lokale Steuerung
- **10 MIDI OTHERS**
  - REAL-TIME
  - CLOCK
  - TRANSPOSE (Sendebetriebsart)
  - NOTE-ONLY
  - POLY 1 (Empfangsbetriebsart)
  - ACCOMP (Empfangsbetriebsart)
  - AUTO PLAY CHORD (Sendebetriebsart)
  - TECHNI-CHORD (Sendebetriebsart)
  - DRUMS OUT (Sendebetriebsart)
  - DRUMS TYP (Übermitteln des DRUMS-Typs)
  - PANEL MEMORY-Programmänderung
  - PROGRAM CHANGE
- **11 MIDI SYSTEM EXCLUSIVE**
  - MIDI EXCLUSIVE-Mitteilung

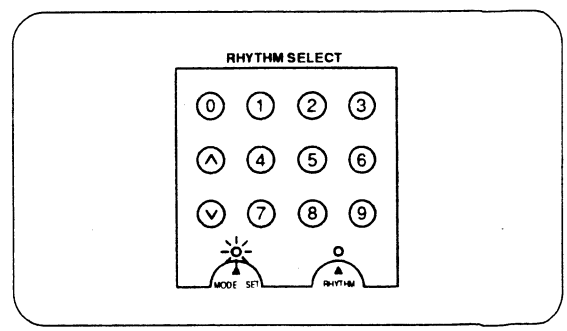
Wahl der Funktion



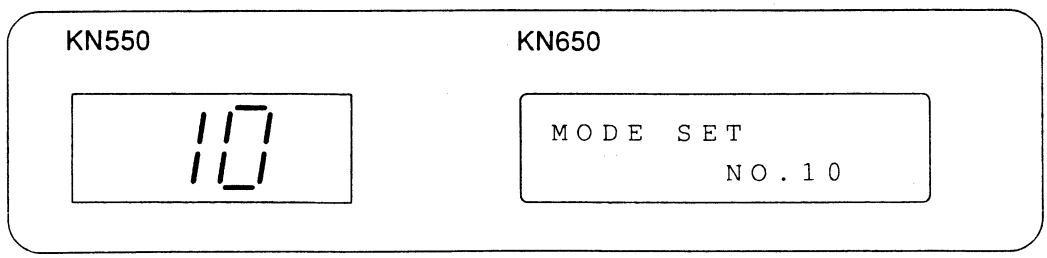
1. Drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Die **MODE SET**-Anzeige blinkt nun.



2. Wählen Sie im **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld die Nummer der einzugebenden MIDI-Funktion (zweistellig).



- Am Display wird nun die Funktionsnummer kurzzeitig angezeigt; danach ändert sich das Display zur Funktions-Anzeige für die betreffende Funktion.



- Die Liste der Funktionen und die entsprechenden Nummern werden am linken Rand des Bedienfelds angezeigt.

3. Geben Sie die Einstellwerte ein.
- Für weitere Einzelheiten über die Eingabewerte siehe nächste Seite.

Einstellen der Eingabewerte

Die MIDI-Eingabewerte können nach der Funktionswahl eingestellt werden. (Siehe Seite 67.)

MIDI BASIC CH

Die Übertragung einer großen Menge unterschiedlicher Darbietungsdaten erfolgt über ein einziges MIDI-Kabel. Dies ist möglich, weil MIDI-Signale über 16 verschiedene Grundkanäle gesendet und empfangen werden (von 1–16 numeriert). Um einen einwandfreien Datenaustausch zu ermöglichen, müssen die Kanäle auf der Übertragungsseite mit den Kanälen auf der Empfangsseite übereinstimmen. Die Kanalnummern wurden bereits den einzelnen Bereichen zugeordnet (vorgegebene Einstellung); Sie können aber die Kanalnummern auf Wunsch neu zuordnen.

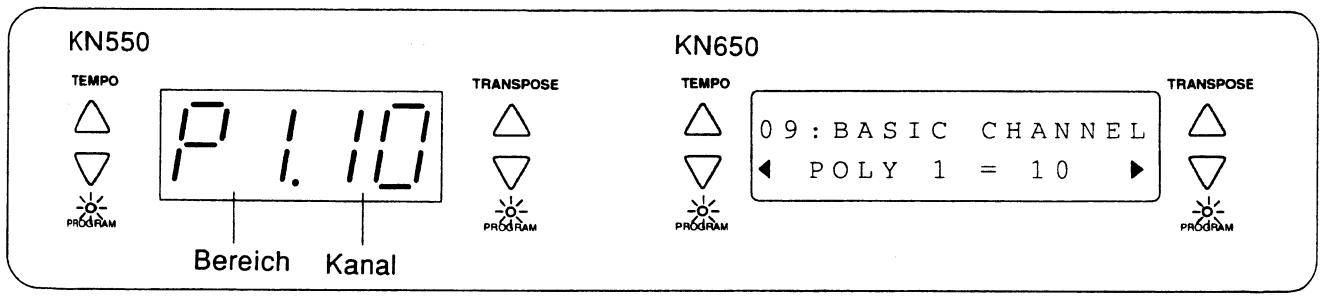
Vorgegebene Kanal-Einstellwerte

Bereich	KN550 Display	KN650 Display	Kanal	Bereich	KN550 Display	KN650 Display	Kanal
POLY 1	P1	POLY 1	1	ACCOMP 2	A2	ACMP 2	9
POLY 2	P2	POLY 2	4	ACCOMP 3	A3	ACMP 3	10
BASS	bA	BASS	3	DRUMS	dr	DRUMS	15
ACCOMP 1	A1	ACMP 1	5	CONTROL	Ct	CTRL	16

■ **Einstellvorgang**

1. Wählen Sie **09 MIDI BASIC CH**

2. Verwenden Sie die **TEMPO**-Tasten zur Wahl des Bereichs, und die **TRANSPOSE**-Tasten zur Bestimmung des Kanals für diesen Bereich.



- Wählen Sie eine Kanalnummer aus OFF oder 1–16. Die gleiche Kanalnummer kann nicht für mehr als einen Bereich verwendet werden. Wenn Sie dies versuchen, blinkt die Ziffernanzeige.
- Um den Bereichen weitere Kanalnummern zuzuordnen, wiederholen Sie die obigen Schritte.

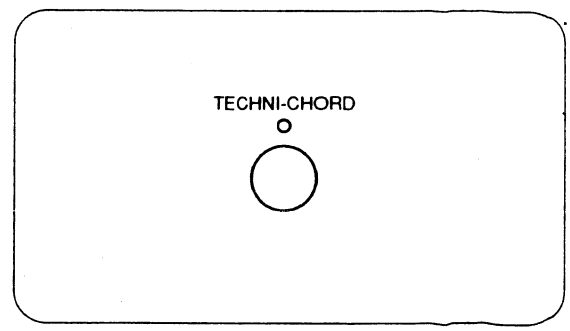
■ **Lokale Steuerung**

In der **MIDI BASIC CH**-Betriebsart können Sie für jede Klanggruppe bestimmen, ob der Tongenerator dieses Instruments aktiviert werden soll oder nicht.

Verwenden Sie die **TECHNI-CHORD**-Taste, um die lokale Steuerung auf ON oder OFF zu stellen.

ON (Anzeige leuchtet):
Die auf dem Manual dieses Instruments gespielte Darbietung wird als MIDI-Daten übermittelt und erklingt ebenfalls auf diesem Instrument.

OFF (Anzeige leuchtet nicht):
Die auf dem Manual dieses Instruments gespielte Darbietung wird als MIDI-Daten übermittelt, erklingt aber nicht auf diesem Instrument.



3. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

MIDI OTHERS

Die folgenden MIDI-Funktionen können eingestellt werden.
[ ] steht für das KN550-Display. * bezeichnet die Vorgabewerte.

■ REAL-TIME [Strt]
Einschalten oder Sperren von Übertragung/Empfang der Start-/Stopp-Daten für Rhythmus und Sequencer.

EN [En]*	Start-/Stopp-Daten für Rhythmus und Sequencer werden übermittelt/empfangen.
DIS [dIS]	Start-/Stopp-Daten für Rhythmus und Sequencer werden nicht übermittelt/empfangen.

■ CLOCK [CLOC]
Bestimmen Sie, ob der Taktgeber dieses oder des angeschlossenen Instruments zur Steuerung von Rhythmus- und Sequencer-Darbietung verwendet werden soll.

MIDI [mIdI]	Der Taktgeber des angeschlossenen Gerätes wird zur Steuerung der Darbietung verwendet. Der Taktgeber dieses Instruments ist ausgeschaltet. (Wenn diese Betriebsart eingestellt ist, wird „- - -" am Tempo-Display angezeigt.)
INT [int]*	Der Taktgeber dieses Instruments wird zur Steuerung der Darbietung verwendet. Der Taktgeber des angeschlossenen Gerätes ist ausgeschaltet.

■ TRANSPOSE [trSP]
Bestimmen Sie, ob die transponierten Noten als MIDI-Daten übermittelt werden sollen oder nicht.

ON [On]	Wenn die **TRANSPOSE**-Funktion aktiviert ist, wird die Notennummer der transponierten Note übermittelt.
OFF [OFF]*	Die Notennummer der angeschlagenen Taste wird übermittelt.

■ NOTE-ONLY [notE]
Wählen Sie, ob nur die Notendaten oder die gesamten Darbietungsdaten übermittelt/empfangen werden sollen.

ON [On]	Von den Darbietungsdaten werden nur die Daten für „Noten-Ein/Aus" und „Alle Noten-Ein/Aus" übermittelt/empfangen.
OFF [OFF]*	Alle Darbietungsdaten dieses Instruments werden empfangen.

■ POLY1-IN [P.in]
Stellen Sie die Betriebsart für die MIDI-Grundtoneingabe beim Empfang von Darbietungsdaten ein.

CND [cnd]	Es werden nur Darbietungsdaten für den **POLY 1**-Bereich empfangen; der erzeugte Klang hängt vom **CONDUCTOR** ab.
DIR [dir]*	Die Darbietungsdaten für alle Bereiche werden über die entsprechenden Kanäle empfangen; der **CONDUCTOR** dieses Instruments ist dabei ausgeschaltet. (Dieses Instrument wird als Klanggenerator verwendet, wenn jeder Bereich auf dem angeschlossenen Instrument unabhängig gespielt wird.)

■ ACMP1-IN (ACCOMP ein) [A.in]
Wählen Sie, ob die für den **ACCOMP** (KN550)-oder **ACCOMP 1** (KN650)-Bereich empfangenen Daten zur Erzeugung eines Begleitmusters verwendet werden sollen.

APC [APC]	Die für den **ACCOMP** (1)-Bereich empfangenen Grundtondaten werden für die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion verwendet, um ein Begleitmuster zu erzeugen.
DIR [dir]*	Die empfangenen Daten werden nicht für die **AUTO PLAY CHORD**-Funktion verwendet. Es erklingen lediglich die angeschlagenen Tasten.

■ APC-OUT [Aout]
Wählen Sie, ob die von **AUTO PLAY CHORD** erzeugten Noten übermittelt werden sollen.

APC [APC]	Die Grundtondaten für die **ACCOMP**- und **BASS**-Bereiche von **AUTO PLAY CHORD** werden als Darbietungsdaten übermittelt.
CHORD [chrd]*	Die Akkorde werden so übermittelt, wie sie auf dem Manual gespielt werden. Das von **AUTO PLAY CHORD** erzeugte Begleitmuster wird nicht übermittelt.

■ TEC-CD-OUT [tchd]
Bestimmen Sie, ob die mit der **TECHNI-CHORD**-Funktion geschaffenen Noten als MIDI-Daten übermittelt werden sollen oder nicht.

ON [On]	Wenn die **TECHNI-CHORD**-Taste eingeschaltet ist, werden die mit Hilfe der **TECHNI-CHORD**-Funktion geschaffenen Harmonie ebenfalls übermittelt.
OFF [OFF]*	Es werden nur die Grundton-Daten der angeschlagenen Tasten übermittelt.

■ DRUMS-OUT [dout]
Wählen Sie, wählend der **AUTO PLAY CHORD**-Darbietung, ob die Noten für den **DRUMS**-Bereich übermittelt werden sollen oder nicht.

ON [On]	Die Grundtondaten für den **DRUMS**-Bereich werden übermittelt.
OFF [OFF]*	Die Grundtondaten werden nicht übermittelt.

■ DRUMS-TYP [dtYP]
Bestimmen Sie, wie die Grundtondaten verarbeitet werden sollen, wenn die **DRUMS**-Mitteilungen übermittelt werden.

NORM [nor]*	Die **DRUMS**-Klänge werden entsprechend den Grundtonnummern dieses Instruments übermittelt.
TECH [tEC]	Die **DRUMS**-Klänge dieses Instruments stimmen mit den gleichen Grundtonnummern von angeschlossenen Technics-Modellen überein, wenn sie auf diese Betriebsart eingestellt sind.

■ P.MEM.PCG (Programmänderung von PANEL MEMORY) [PCHG]
Wählen Sie, ob die mit den **PANEL MEMORY**-Tasten vorgenommenen Bedienfeld-Veränderungen als Daten für eine **POLY 1**-Programmänderung übermittelt/empfangen werden sollen.

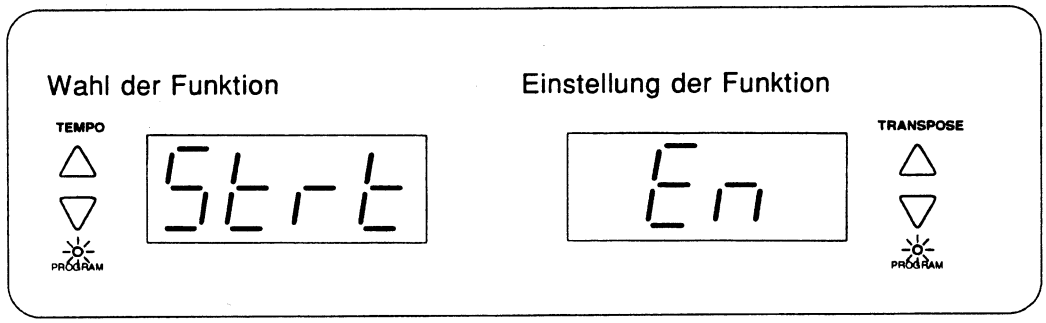
EN [En]	Die Daten werden übermittelt/empfangen.
DIS [dIS]*	Die Daten werden nicht übermittelt/empfangen.

■ PROG-CHG [PCG]
Wählen Sie die Betriebsart für Übermittlung/Empfang von Klangwechseldaten.
• Für die PROGRAM CHANGE-Nummern, beziehen Sie sich auf die separate Anleitung.

NORM [nor]*:	Die Programmänderungsnummern entsprechen den Nummern, die in der **SOUND SELECT**-Liste aufgeführt sind.
TECH [tEC]:	Die Programmänderungsnummern sind bei allen Technics-Modellen, die auf diese Betriebsart eingestellt sind, standardisiert: die Programmänderungsnummer, die einem gewissen Klang eines Modells zugeordnet ist, gilt auch für den gleichen Klang an allen Modellen, die auf dieselbe Betriebsart eingestellt sind.

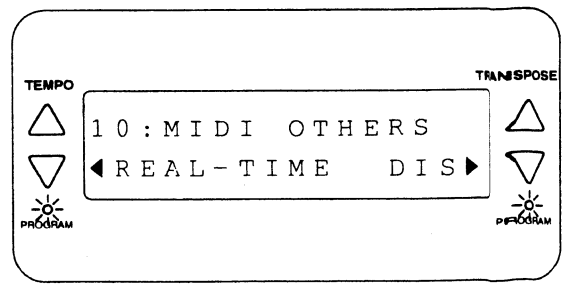
■ **Einstellvorgang**
1. Wählen Sie **10 MIDI OTHERS**

2. Verwenden Sie die **TEMPO**-Tasten zur Wahl der Funktion, und die **TRANSPOSE**-Tasten zur Bestimmung des Einstellwerts für diese Funktion.
• KN550 (Beispiel: REAL-TIME Einstellung)



Wird die **TEMPO**-Taste freigegeben, kehrt das Display sofort zur Anzeige der Funktionsbezeichnung zurück. Alle anderen Funktionsbezeichnungen entnehmen Sie bitte der Tabelle.

• KN650 (Beispiel: REAL-TIME Einstellung)



3. Wiederholen Sie die Einstellschritte für alle gewünschten oder erforderlichen Funktionen.

4. Nachdem Sie die Einstellungen eingegeben haben, drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
• Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

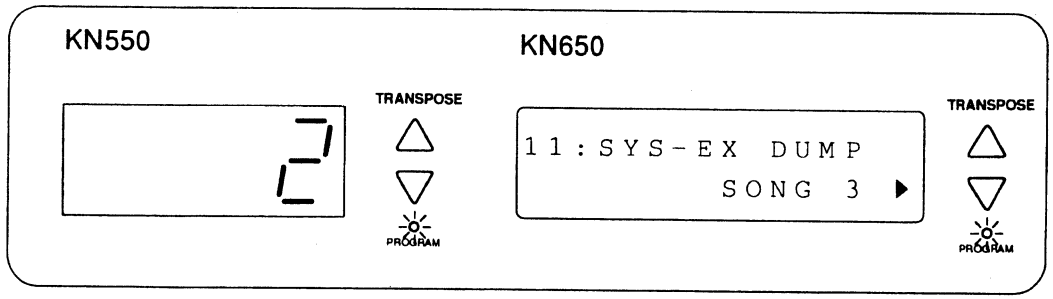
MIDI SYSTEM EXCLUSIVE

Die MIDI-Daten für jede Melodie können zu einem anderen Keyboard des gleichen Modells übertragen oder von diesem empfangen werden.

■ Übermitteln

1. Wählen Sie **11 MIDI SYSTEM EXCLUSIVE**

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten zur Wahl der Melodienummer, deren Daten übermittelt werden sollen.



- Wenn Sie 0 wählen, werden die gegenwärtigen aktiven Daten des Keyboards übermittelt.

3. Drücken Sie die **EXECUTE** (**SYNCHRO**)-Taste.
- Die Datenübertragung beginnt nun.
- Während der Datenübertragung wird „SENDING (KN650)" am Display angezeigt. Nachdem die Daten erfolgreich übermittelt wurden, erscheint End (KN550) oder „Completed!" (KN650) im Display.

4. Nach Beenden der Datenübertragung drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

■ Empfangen

1. Wählen Sie **11: MIDI SYSTEM EXCLUSIVE**

2. Verwenden Sie die **TRANSPOSE**-Tasten, um die SONG-Nummer zu bestimmen, deren Daten empfangen werden sollen.

3. Führen Sie am übermittelnden Instrument die Anweisungen für die Datenübertragung aus.
- Während der Datenübertragung wird „RECVING (KN650)" im Display angezeigt. Nachdem die Daten erfolgreich übermittelt wurden, erscheint End (KN550) oder „Completed!" (KN650) im Display.

4. Nach Beenden der Datenübertragung drücken Sie die **MODE SET**-Taste.
- Das Instrument kehrt zur normalen Darbietungs-Betriebsart zurück.

- Wenn die Übertragung bzw. der Empfang nicht erfolgreich war, erscheint eine Fehlermeldung am Display. (Siehe Seite 77.)
- Während des **MIDI SYSTEM EXCLUSIVE**-Vorgangs werden von diesem Keyboard keine Töne erzeugt.

MIDI Implementation Chart

Keyboard
[SX-KN550/SX-KN650]

(Transmitted)

Function		POLY 1	POLY 2	ACCOMP 1	ACCOMP 2	ACCOMP 3	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	memorized
	Changed	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF, POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	×	×	
	Altered	—	—	—	—	—	—	—	—	
Note Number		0–119	0–119	0–119	0–119	0–119	0–119	36–71** (KN550) 36–80** (KN850)	—	Changes depending on the position of the transpose control and octave shift.
	True voice	—	—	—	—	—	—	—	—	
Velocity	Note ON	○	○	○	○	○	○	○	—	
	Note OFF	× (9nH:v=0)	× (9nH:v=0)	× (9nH:v=0)	× (9nH:v=0)	× (9nH:v=0)	× (9nH:v=0)	× (9nH:v=0)	—	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		○	○	○	○	○	○	×	×	
Control Change	0, 32	○	○	○	○	○	○	○	×	bank select (TECH only)
	1	○***	○***	○***	○***	○***	○***	×	×	modulation
	7	○	○	○	○	○	○	○	×	volume
	11	×	×	×	×	×	×	×	○	expression pedal
	64	○	○	○	○	○	○	×	×	sustain
	80	×	×	○	×	×	×	×	×	auto play chord
	82	×	×	×	×	×	×	○	×	intro, fill in, ending
	93	○	○	○	○	○	○	×	×	chorus (DIGITAL EFFECT)
Prog Change		○	○	○	○	○	○	○	×	
	True #	—	—	—	—	—	—	—	—	
System exclusive		○								
System common	Song Pos	×								
	Song Sel	×								
	Tune	×								
System Real Time	Clock	○								
	Commands	○	×							start/stop, continue
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	×	×	—	
	All notes OFF	×	×	×	×	×	×	×	—	
	Active Sense	○								
	Reset	×								
Notes		* ○ × .....Whether or not the data for each of these items is transmitted can be set. **When the program change mode is set to TECH, note numbers for **DRUMS** differ. ***Transmitted during **SEQUENCER** playback and during rhythm performance.								

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO ×: No

Keyboard
[SX-KN550/SX-KN650]

MIDI Implementation Chart

(Recognized)

Function		POLY 1	POLY 2	ACCOMP 1	ACCOMP 2	ACCOMP 3	BASS	DRUMS	CONTROL	Remarks
Basic Channel	Default	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	memorized
	Changed	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	1–16	
Mode	Default	3	3	3	3	3	3	3	3	OMNI OFF, POLY MODE
	Messages	×	×	×	×	×	×	×	×	
	Altered	—	—	—	—	—	—	—	—	
Note Number		0–127	0–127	0–127	0–127	0–127	0–127	36–71 (KN550) 36–80 (KN650)	—	Changes depending on the position of the transpose control, octave shift, and sound.
	True voice	0–127	0–127	0–127	0–127	0–127	0–127	36–71 (KN550) 36–80 (KN650)	—	
Velocity	Note ON	○	○	○	○	○	○	○	—	
	Note OFF	×	×	×	×	×	×	×	—	
After Touch	Key's	×	×	×	×	×	×	×	×	
	Ch's	×	×	×	×	×	×	×	×	
Pitch Bender		○	○	○	○	○	○	×	×	
Control Change	0, 32	○	○	○	○	○	○	○	×	bank select (TECH only)
	1	○	○	○	○	○	○	×	×	modulation
	7	○	○	○	○	○	○	○	×	volume
	11	×	×	×	×	×	×	×	○	expression pedal
	64	○	○	○	○	○	○	×	×	sustain
	80	×	×	○	×	×	×	×	×	auto play chord
	82	×	×	×	×	×	×	○	×	intro, fill in, ending
	93	○	○	○	○	○	○	×	×	chorus (DIGITAL EFFECT)
Prog Change		○	○	○	○	○	○	○	×	
	True #	0–99 0–3**	0–99	0–94	0–94	0–94	0–94	0–99	—	
System exclusive		○								
System common	Song Pos	×								
	Song Sel	×								
	Tune	×								
System Real Time	Clock	○								
	Commands	○	× *							start/stop, continue
Aux Messages	Local ON/OFF	×	×	×	×	×	×	×	—	
	All notes OFF	○	○	○	○	○	○	○	—	
	Active Sense	○								
	Reset	×								
Notes		* ○ × .....Whether or not the data for each of these items is received can be set. **Panel memory program change								

Mode 1: OMNI ON, POLY **Mode 2:** OMNI ON, MONO ○: Yes

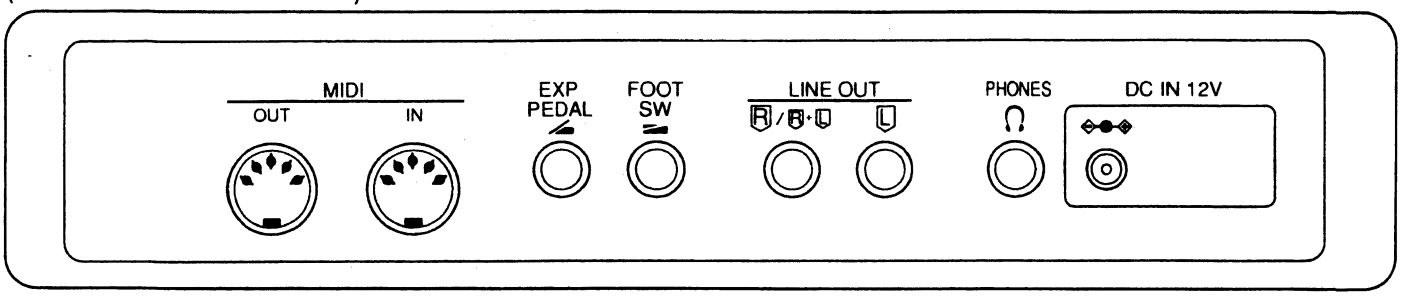
Mode 3: OMNI OFF, POLY **Mode 4:** OMNI OFF, MONO ×: No

Sonderzubehör und Anschlüsse

Auf dieser Seite werden die als Sonderzubehör erhältlichen Komponenten erläutert, die für Ihr Technics Keyboard verfügbar sind. Sie erweitern die Verwendungsmöglichkeiten Ihres Instruments und bereiten Ihnen noch mehr Freude am Spielen.
Es werden ebenfalls die zahlreichen Anschlußmöglichkeiten an der Rückseite des Geräts gezeigt.

Anschlüsse

(an der Gehäuserückseite)



(KN650)

PHONES
Die Kopfhörer können zum geräuschlosen Üben verwendet werden. Bei Anschluß der Kopfhörer werden die Lautsprecher automatisch ausgeschaltet, und der Klang kann nur über die Kopfhörer empfangt werden.

LINE OUT (Ausgangspegel: 1 Vrms, 600 Ω)
Durch den Anschluß eines Hochleistungsverstärkers kann der Ton mit hoher Lautstärke wiedergegeben werden. Um einen Mono-Klang abzugeben, muß das externe Instrument an die **R/R+L**-Buchse angeschlossen werden. (Die **L**-Buchse darf nicht verwendet werden.)

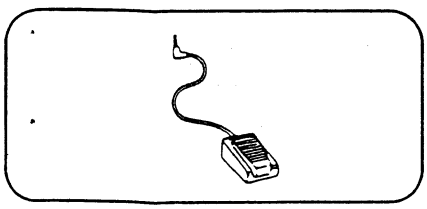
FOOT SW
Der als Sonderzubehör erhältliche Fußschalter SZ-P1 kann mit diesem Anschluß verbunden werden, und ermöglicht damit die Steuerung von mehreren Funktionen. (Siehe Seite 62.)

EXP PEDAL (KN650)
Das als Sonderzuhehör erhältliche Expression-Pedal SZ-E2 kann mit diesem Anschluß verbunden werden, und ermöglicht damit die Steuerung von der Lautstärke.

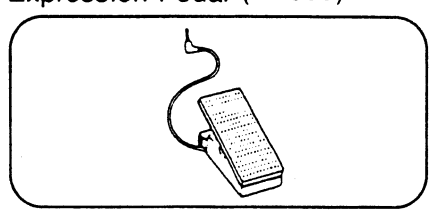
MIDI
Diese Anschlüsse sind für die Verbindung mit einem anderen MIDI-Instrument bestimmt. (Siehe Seite 66.)

Separat erhältliche Zubehörteile

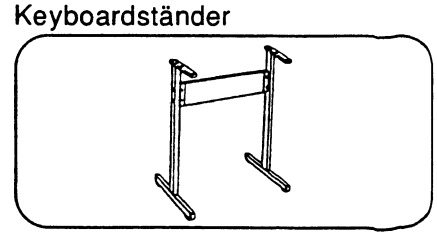
SZ-P1
Fußschalter



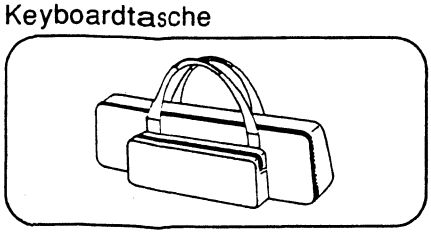
SZ-E2
Expression-Pedal (KN650)



SZ-S61
Keyboardständer



SZ-B7
Keyboardtasche



Hinweise für den ordnungsgemäßen Einsatz

Aufstellung

- Wählen Sie einen trockenen, gut durchlüfteten Ort aus.
- Vermeiden Sie direkte Sonnenbestrahlung.
- Stellen Sie das Instrument nicht neben Heizkörper.
- Stellen Sie das Instrument an einen ebenen Ort mit möglichst wenig Vibration.

Metallgegenstände im Keyboard

Achten Sie darauf, daß keine Metallgegenstände in Ihr Keyboard geraten, da dies Kurzschlüsse und andere Schäden verursachen könnte.
Achten Sie auch darauf, daß keine Kinder während Ihrer Abwesenheit Gegenstände in das Instrument hineinstecken.
Sollte trotz aller Vorsicht ein metallener Gegenstand in Ihr Instrument geraten sein, unterbrechen Sie die Netzverbindung und kontaktieren Sie Ihren Händler.

Wenn Wasser in Ihr Keyboard gerät...

Müssen Sie sofort die Netzverbindung unterbrechen und Ihren Händler ver- ständigen.
Wasser im Instrument kann größere Brände und gefährliche Kurzschlüsse verursachen.
Also: Keine Vasen, Becher etc. auf Ihr Keyboard stellen.

Innenseite des Keyboards

An bestimmten Stellen des Instrumenten-Inneren liegt die volle Netzspannung an.

1. Entfernen Sie niemals eine Abdeckung des Keyboards.
2. Berühren Sie unter keinen Umständen die Innenseite des Instruments- auch nicht mit Werkzeug.

So schonen sie Ihr Instrument

1. Schalten Sie Ihr Instrument nicht schnell hintereinander ein und aus.
2. Für die Pflege der Tastatur am Keyboard benutzen Sie am besten ein angefeuchtetes Tuch (zum putzen) und ein weiches trockenes Tuch (zum polieren) mit etwas Poliermittel.
   Keine Verdünnungsmittel verwenden.
3. Ab und zu sollte das Gehäuse mit einem wachshaltigen Poliermittel behandelt werden. Meißtens genügt jedoch ein weiches trockenes Tuch.

Verwendung des Wechselstromadapters

Netzkabel

1. Niemals Netzkabel und -stecker mit feuchten Händen berühren.
2. Nicht am Netzkabel ziehen.
3. Kein defektes Netzkabel benutzen.
4. Netzkabel-Verlängerungen sollten dem Fachmann überlassen werden.
5. Kabel weder knoten noch dehnen.
   Defekte Netzkabel und Stecker können Kurzschlüsse und Brände verursachen.

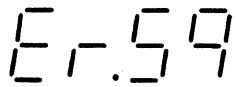
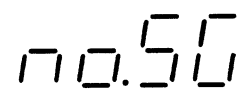
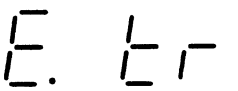
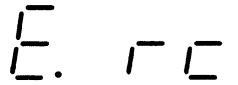
Netzanschluß

1. Überzeugen Sie sich davon, daß der Spannungswahlschalter am Instrument auf die entsprechende Netzspannung eingestellt ist.
2. Gleichstrom kann nicht verwendet werden.
3. Wenn das Instrument für längere Zeit nicht verwendet werden soll, ziehen Sie das Netzkabel ab.

Reparaturen nur beim Händler und qualifizierten Fachleuten

Hinweise zu den Fehleranzeigen

Die folgenden Fehlermeldungen weisen auf eine Betriebsstörung oder inkorrekten Betriebszustand hin.

	Fehleranzeige (KN550)	Fehleranzeige (KN650)	Ursache
SEQUENCER		Error !! Seq data error	Inkorrekte Aufnahmedaten. Wiedergabe ist nicht möglich.
		Error !! * Memory full *	Die Speicherkapazität ist erschöpft. Es können keine weiteren Daten im **SEQUENCER** gespeichert werden.
COMPOSER (KN650)		Change * Impossible!! *	Sie haben versucht, das Taktvorzeichen zu verändern, ohne vorher den Löschvorgang auszuführen.
		Error !! * Memory full *	Die Speicherkapazität ist erschöpft. Es können keine weiteren Daten im **COMPOSER** gespeichert werden.
SONG		Error !! Song Not Found	Sie haben bei SONG LOAD versucht, einen SONG-Speicher zu laden, der keine gespeicherten Daten enthält.
MIDI SYSTEM EXCLUSIVE		Transmit Error !!	Daten-Übertragungsfehler
		Receive Error !!	Daten-Empfangsfehler
		Error !! ID Code Mismatch	Sie haben versucht, Daten von einen anderen Modell zu empfangen.
BATTERIEN		WARNING !! Low Batteries	Die Batterien sind fast aufgebraucht

Überprüfung von Störungen

Die folgenden Unregelmäßigkeiten können während des Betriebs Ihres Technics Keyboards auftreten, was aber nicht unbedingt eine Funktionsstörung bedeutet.

	Problem	Lösung
Klänge und Effekte	Fehlfunktion der Tasten und Tastatur	• Die **PLAY**-Taste zum Ausschalten einmal drücken, dann wieder einschalten. Wenn dies die Störung nicht beseitigt, die **PLAY**-Taste noch einmal ausschalten. Schalten Sie danach die **PLAY**-Taste wieder ein, während Sie die drei niedrigsten Nummerntasten (**0**, **1** und **2**) am **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld gedrückt halten. (Dabei ist zu beachten, daß alle programmierbaren Einstellungen, Funktionen und Speicherinhalte auf die werksseitig eingestellten Werte zurückgestellt werden.) • Wenn Sie die **PLAY**-Taste nicht ausschalten können, ziehen Sie den Wechselstromadapter ab, oder nehmen Sie die Batterien kurzzeitig heraus.
	Es erklingt kein Ton, wenn die Tasten gedrückt werden.	• Der **MAIN VOLUME**-Regler steht auf Minimum. Die Lautstärke mit dem **MAIN VOLUME**-Regler einstellen. • Die Lautstärken für die gewählten Bereiche sind auf den untersten Pegel eingestellt. Zum Einstellen auf die gewünschte Lautstärke verwenden Sie die **BALANCE**-Tasten. (Siehe Seite 24.) • Die Local Control-Einstellung für einen Bereich der Tastatur steht auf OFF. Die Local Control auf ON stellen. (Siehe Seite 68.)
	Bei Batteriebetrieb reduziert sich die Lautstärke oder der Klang wird verzerrt.	• Die Batterien sind schwach. Wenn die „Low Batteries"-Mitteilung erscheint, ersetzen Sie die Batterien so bald wie möglich.
	Beim Spielen der Tastatur werden nur Schlagzeugklänge wiedergegeben.	• Ein **KEYBOARD PERC**-Klang (Klangnummern **95** bis **99**) wurde gewählt. Wählen Sie auf dem **SOUND SELECT**-Ziffernfeld eine andere Klangnummer.
Rhythmus	Der Rhythmus beginnt nicht.	• Die **DRUMS**-Lautstärke ist auf den untersten Pegel eingestellt. Mit der **BALANCE**-Taste die **DRUMS**-Laustärke auf den gewünschten Pegel einstellen. • KN650: Auf dem **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld wurde **99 COMPOSER** gewählt, obwohl keine Rhythmusfigur gespeichert war. Wählen Sie eine andere Rhythmusnummer oder speichern Sie eine Rhythmusfigur im **COMPOSER**. (Siehe Seite 51.) • MIDI CLOCK ist auf MIDI gestellt. MIDI CLOCK auf INT stellen. (Siehe Seite 69.)
AUTO PLAY CHORD	Bei der automatischen Begleitung ist kein Ton zu hören.	• KN650: Auf dem **RHYTHM SELECT**-Ziffernfeld wurde **99 COMPOSER** gewählt, obwohl keine Rhythmusfigur gespeichert war. Wählen Sie eine andere Rhythmusnummer oder speichern Sie eine Rhythmusfigur im **COMPOSER** (siehe Seite 51).
	Bei der automatischen Begleitung ist kein Ton zu hören, oder es erklingen nur einige Bereiche.	• Ein **ACCOMP**-Bereich erklingt nicht, wenn die entsprechende Lautstärke auf den Mindestpegel eingestellt ist. Verwenden Sie die betreffenden **BALANCE**-Tasten, um die Lautstärken von **ACCOMP 1**, **2** und **3** wie gewünscht einzustellen.
SEQUENCER	Keine Speicherung möglich.	• Die Verbleibende Speicherkapazität des **SEQUENCER** ist aufgebraucht. Mit Hilfe der SEQUENCER CLEAR-Funktion den Speicherinhalt löschen. (Siehe Seite 50.)
	Mehrspuraufnahme funktioniert nicht.	• Die Wiedergabespur wurde zwar gewählt, aber die **START/STOP**-Taste wurde noch nicht gedrückt. Eine blinkende Spur-Anzeigelampe weist auf die Spur hin, die zur Aufnahme bereit ist, und eine ständig aufleuchtende Spur-Anzeige bedeutet, daß diese Spur zur Wiedergabe verwendet werden kann. Um eine Spur aufzunehmen und gleichzeitig eine andere Spur (Wiedergabe) abzuspielen, ist die **START/STOP**-Taste zum Beginn der Wiedergabe zu drücken. (Siehe Seite 45.)

COMPOSER (KN650)	Keine Speicherung möglich.	• Die verbleibende Speicherkapazität des **COMPOSER** beträgt 0.
	Ein Eingeben der Anzahl der Takte ist nicht möglich.	• Wenn Sie die Taktdaten ändern wollen, müssen zuerst die erforderlichen Schritte zum Löschen des Speicherinhalts ausgeführt werden. (Siehe Seite 54.)
	Die Wiedergabe-Taktzeit der Rhythmusfigur unterscheidet sich von der Taktzeit, in der es aufgenommen wurde.	• Die Quantisier-Funktion war eingeschaltet, als die Figur aufgenommen wurde, wodurch die Taktzeit automatisch korrigiert wurde. Stellen Sie den Quantisierpegel bei der Aufnahme auf eine kleinere Noteneinheit oder auf OFF. (Siehe Seite 53.)
Andere Störungen	Störgeräusche von diesem Instrument können in einem in der Nähe befindlichen Radio oder Fernsehgerät zu hören sein.	• Diese Störungen können auftreten, wenn sich das Instrument in der Nähe solcher Geräte befindet. In diesem Falle sind die Geräte weiter entfernt voneinander aufzustellen.
	Störgeräusche von einem in der Nähe befindlichen Radio oder Fernsehgerät können in diesem Instrument zu hören sein.	• Die Störung kann von einer in der Nähe befindlichen Radio- oder Amateurfunkstation verursacht werden. Wenn die Störungen zu stark werden, ziehen Sie Ihren Händler oder eine Servicewerkstatt zu Rate.
	Das Gehäuse erwärmt sich während des Spiels.	• Dieses Instrument ist mit einem eingebauten Verstärkerbereich versehen, wodurch sich das Gehäuse bis zu einem gewissen Grad aufwärmen kann. Dies ist normal und stellt kein Problem dar.

■ **Die Höchstzahl der Noten, die gleichzeitig in jedem Bereich erklingen können, werden nachstehend angegeben.**

Bereich	Während der Darbietung	Während eines MIDI-Empfangs	
POLY 1	8	16	Die Höchstzahl der Noten, die gleichzeitig für alle Bereiche erklingen können, beträgt 32 Noten.
POLY 2	8	16	
ACCOMP 1	4	8	
ACCOMP 2	4	8	
ACCOMP 3	4	8	
BASS	1	8	
DRUMS	6	8	

Register

A

Anschlüsse 75

Aufstellung 76

AUTO PLAY CHORD 17–18, 36–38

Automatischen Rhythmen 15–16

B

Balance 24

Batterien 8

Bedienungselemente und Funktionen (KN550) 4

Bedienungselemente und Funktionen (KN650) 6

C

COMPOSER (KN650) 51–56

- ACCOMP-Klanggruppen 55
- Anzahl der Noten 51
- Aufnehmen der einzelnen Klanggruppen 54
- BASS-Klanggruppe 54
- CLEAR 52, 54, 55
- DRUMS-Klanggruppe 54
- Erstellen und Speichern einer Rhythmusfigur 51
- Klanggruppen 51
- PERC ERASE 54
- Quantisieren 53
- Rhythmuskomponenten 51
- Speicherkapazität 55
- Vorbereitungen 51–53
- Wiedergabe der gespeicherten Rhythmusfiguren 56

CONDUCTOR 23

COUNT INTRO 34

D

DEMO ♪ 11–12

Demo-Melodie 11–12

DIGITAL EFFECT 14, 24

DIGITAL REVERB 14, 25

Display *Siehe* MUSICAL DISPLAY

E

Effekte 14, 24

Einstellung der Funktionen 60

- FOOT SWITCH SETTING 62
- INITIAL 61
- LCD CONTRAST (KN650) 65
- PITCH BEND RANGE 63
- REVERB TYPE & DEPTH 64
- TOUCH ON/OFF 64
- TUNING 63

EXP PEDAL (KN650) 75

F

Fehleranzeigen 77

FILL IN 16, 34

FINGERED 36–37

FOOT SW 75

FOOT SWITCH SETTING 62

G

Geteiltes Manual 27

H

Hinweise für ordnungsgemäßen Einsatz 76

Hinweise zu den Fehleranzeigen 77

Höchstzahl der Noten 79

I

INITIAL 61

INTRO & ENDING 16, 33–34

K

Keyboard Percussion-Funktion (PERC) 35
Klänge und Effekte 22
Klangvariationen (KN650) 22
Kopfhörer 75

L

LCD CONTRAST (KN650) 65
LINE OUT 75

M

MAIN VOLUME 10
MANUAL PERCUSSION (KN650) 35
MIDI 66–72
- Anschlußbeispiele 66
- ACMP1-IN 70
- APC-OUT 70
- CLOCK 69
- DRUMS-TYP 70
- DRUMS-OUT 70
- Einstellen der Eingabewerte 68
- Funktionen 67
- Lokale steuerung 68
- MIDI BASIC CH 68
- MIDI-Anschlüsse 66
- MIDI OTHERS 69–71
- MIDI SYSTEM EXCLUSIVE 71
- NOTE-ONLY 69
- P.MEM.PCG 70
- POLY1-IN 69
- PROG-CHG 71
- REAL-TIME 69
- TEC-CD-OUT 70
- TRANSPOSE 69

MIDI Implementation Chart 73–74
MIDI OTHERS 69–71
MIDI SYSTEM EXCLUSIVE 71
Mischen zweiter Klänge 26
MUSICAL DISPLAY 21
- Display für Standard-Darbietung 21
- Display für Wahl einer Klang- oder Rhythmus-Art 21
- Display für Funktionseinstellungen 21

N

Netzanschluß 76
Netzkabel 76

O

ONE FINGER 17, 36–37
ONE TOUCH PLAY 18, 38

P

PANEL MEMORY 38
PHONES 75
PITCH BEND 14, 25, 63
PITCH BEND RANGE 63
PLAY-Taste 10
POLY 2 TO LEFT 28

R

RECORD (COMPOSER) 52
RECORD (SEQUENCER) 43, 45
REVERB TYPE & DEPTH 64
Rhythmus 31–39
RHYTHM SELECT 11, 15, 17, 31

S

SEQUENCER 40–50
- Akkordfolge, Aufnehmen der 46
- Akkordfolge, Wiedergabe der 49
- Aufnahmeschritte 43
- Aufnahmespuren 41
- Aufnahmen in Echtzeit 46
- Fehleranzeigen 77
- Korrektur von Akkorden 49
- Löschen der aufgenommenen Darbietung 50

Mehrspuren-Aufnahmen 44
SEQUENCER CLEAR 50
SEQUENCER RESET 20, 44
Speicherkapazität 40
Wiedergabeschritte 44
Sonderzubehör 75
SONG-Speicher 57–59
SONG LOAD 59
SONG SAVE 58
SOUND SELECT (KN550) 10–11, 13, 22, 26–27
SOUND/VARIATION SELECT (KN650) 10–11, 13, 22, 26–27
Spielen mit Rhythmus 31–39
SPLIT POINT 28
STEP REC 47
SUSTAIN 14
SYNCHRO 32

T

TECHNI-CHORD 29
Technische Daten 83
Teilungspunkt 28
TEMPO 15, 32
TOUCH ON/OFF 64
Transponierung 30
TUNING 63

U

Überprüfung von Störungen 78–79

V

Vor dem Spielen der ersten Töne 8

W

Wahl der Klänge (Klangauswahl) 13, 22
Wechselstromadapter 8

Z

Zuordnung von Klanggruppen bei geteiltem Manual 27

Technische Daten

		SX-KN550	SX-KN650
KEYBOARD		61 KEYS (WITH INITIAL TOUCH)	
SOUND GENERATOR		PCM	
MAXIMUM NUMBER OF NOTES PRODUCED SIMULTANEOUSLY		32 NOTES	
SOUNDS	SOUND SELECT	100 SOUNDS	200 SOUNDS
	EFFECT	DIGITAL EFFECT, SUSTAIN	
RHYTHM	RHYTHM SELECT	100 PATTERNS	
	CONTROLS	START/STOP, SYNCHRO, INTRO & ENDING, FILL IN 1, 2, COUNT INTRO, TEMPO	
	MANUAL PERCUSSION	—	○ (1–3)
	KEYBOARD PERCUSSION	36 KEYS	45 KEYS
DIGITAL REVERB		○	
AUTO PLAY CHORD		ONE FINGER, FINGERED, ONE TOUCH PLAY	
TECHNI-CHORD		○	
PANEL MEMORY		SET, 1–4	
SEQUENCER	TRACK	3 TRACKS (POLY 1, POLY 2, ACCOMP/CHORD)	8 TRACKS (POLY 1, POLY 2, BASS, ACCOMP 1/CHORD, ACCOMP 2, ACCOMP 3, DRUMS, CONTROL)
	STORAGE CAPACITY	APPROX. 1750 NOTES	APPROX. 2000 NOTES
	INPUT MODES	REALTIME, STEP (CHORD)	
COMPOSER		—	PATTERNS: NORMAL, INTRO, FILL IN 1, FILL IN 2, ENDING 5 TRACKS (BASS, ACCOMP 1, ACCOMP 2, ACCOMP 3, DRUMS) STORAGE CAPACITY: APPROX. 1500 NOTES INPUT MODE: REALTIME EDIT FUNCTIONS: CLEAR, QUANTIZE, PERCUSSION ERASE
SONG MEMORY		2	3
DISPLAY		LED (4 DIGITS)	LCD (16 CHARACTERS × 2 LINES)
CONTROLS		MAIN VOLUME, BALANCE, TRANSPOSE, CONDUCTOR, SPLIT POINT	
DEMO		○	
MODE SET		INITIAL, SEQUENCER CLEAR, SONG LOAD, SONG SAVE, FOOT SWITCH SETTING, TUNING, PITCH BEND RANGE, TOUCH ON/OFF, REVERB TYPE & DEPTH, MIDI BASIC CH, MIDI OTHERS, MIDI SYSTEM EXCLUSIVE	INITIAL, SEQUENCER CLEAR, SONG LOAD, SONG SAVE, FOOT SWITCH SETTING, TUNING, PITCH BEND RANGE, TOUCH ON/OFF, REVERB TYPE & DEPTH, MIDI BASIC CH, MIDI OTHERS, MIDI SYSTEM EXCLUSIVE, LCD CONTRAST
TERMINALS		DC IN 12V, HEADPHONE, LINE OUT, MIDI (IN, OUT), FOOT SWITCH	DC IN 12V, HEADPHONE, LINE OUT, MIDI (IN, OUT), FOOT SWITCH, EXPRESSION PEDAL
OUTPUT		3 W × 2 (WITH BATTERIES), 8 W × 2 (WITH SY-AD6 AC ADAPTOR)	
SPEAKERS		12 cm × 2	12 cm × 2, 6.5 cm × 2
POWER REQUIREMENT		BATTERIES: DC 9V (USING R20/LR20 ["D" SIZE, UM-1] BATTERIES × 6) AC: WITH SY-AD6 AC ADAPTOR AC 120/220/230/240 V 50/60Hz AC 120 V 60Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO)	
DIMENSIONS (W×H×D)		96.0 cm × 13.0 cm × 36.2 cm (37-25/32" × 5-1/8" × 14-1/4")	
NET WEIGHT		6.8 kg (15.0 lbs)	7.1 kg (15.7 lbs)
ACCESSORIES		6 R20 ("D" SIZE, UM-1) BATTERIES or AC ADAPTOR (SY-AD6), MUSIC STAND	

Änderungen der technischen Daten ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.

NOTIZEN

Technics

SX-KN470 / SX-KN570 SOUND & RHYTHM GUIDE

SOUND

KN470

NO.	SOUND	MIDI PROGRAM CHANGE DATA NORM	TECH
	PIANO		
00	PIANO 1	0	0 (0)
01	PIANO 2	1	1 (0)
02	PIANO OCT	2	0 (16)
03	E GRAND	3	3 (0)
04	HONKY TONK	4	1 (16)
05	E PIANO 1	5	5 (0)
06	E PIANO 2	6	6 (0)
07	HARPSICHORD	7	16 (0)
08	CLAVI	8	17 (0)
	MALLET		
09	GLOCKEN	9	9 (0)
10	VIBRAPHONE	10	8 (0)
11	MARIMBA	11	10 (0)
12	XYLOPHONE	12	11 (0)
13	AFRICAN	13	113 (0)
14	STEEL DRUM	14	15 (0)
	GUITAR		
15	CLASSICAL GTR	15	20 (0)
16	FOLK GTR	16	22 (0)
17	JAZZ GTR	17	25 (0)
18	SOLID GTR 1	18	26 (0)
19	SOLID GTR 2	19	28 (0)
20	MUTE GTR	20	29 (0)
21	ROCK GTR	21	30 (0)
22	COUNTRY GTR	22	31 (16)
23	HAWAIIAN GTR	23	31 (0)
	SPECIAL PERC		
24	BANJO	24	33 (0)
25	HARP	25	32 (0)
26	MUSIC BOX	26	7 (0)
27	KALIMBA	27	39 (0)

NO.	SOUND	MIDI PROGRAM CHANGE DATA NORM	TECH
28	SITAR	28	38 (0)
29	KOTO	29	37 (0)
	STRINGS		
30	VIOLIN	30	96 (0)
31	CELLO	31	97 (0)
32	STRINGS	32	100 (0)
33	CHAMBER STRINGS	33	100 (16)
34	STRINGS OCT	34	102 (0)
35	SYNTH STRINGS 1	35	103 (0)
36	SYNTH STRINGS 2	36	103 (16)
	VOCAL		
37	SYNTH VOCAL 1	37	107 (0)
38	SYNTH VOCAL 2	38	107 (16)
	ORCHESTRAL		
39	TIMPANI	39	126 (0)
40	ORCHESTRA HIT	40	127 (16)
	ORGAN		
41	PIPE ORGAN	41	84 (0)
42	THEATRE ORGAN	42	87 (32)
43	JAZZ ORGAN 1	43	88 (0)
44	JAZZ ORGAN 2	44	89 (0)
45	POP ORGAN	45	90 (0)
46	ROCK ORGAN	46	92 (32)
47	ACCORDION	47	80 (0)
48	HARMONICA	48	83 (0)
	FLUTE		
49	PICCOLO	49	64 (0)
50	FLUTE	50	66 (0)
51	RECORDER	51	74 (0)
52	PAN FLUTE	52	72 (0)
53	BOTTLE BLOW	53	72 (32)
54	WHISTLE	54	111 (0)

SOUND

KN470

NO.	SOUND	MIDI PROGRAM CHANGE DATA NORM	MIDI PROGRAM CHANGE DATA TECH
	BRASS		
55	BRASS	55	56 (0)
56	BRASS OCT	56	56 (16)
57	TRUMPET	57	48 (0)
58	MUTE TRUMPET	58	50 (0)
59	TROMBONE	59	52 (0)
60	FRENCH HORN	60	54 (0)
61	SYNTH BRASS	61	60 (0)
62	SYNTH BRASS ENS	62	61 (16)
	REED		
63	SOPRANO SAX	63	76 (0)
64	ALTO SAX	64	77 (0)
65	TENOR SAX	65	78 (0)
66	BARITONE SAX	66	79 (16)
67	CLARINET	67	68 (0)
68	OBOE	68	66 (0)
69	BASSOON	69	70 (0)
	SYNTH		
70	SYNTH PERC 1	70	114 (0)
71	SYNTH PERC 2	71	6 (32)
72	SYNTH PERC 3	72	9 (32)
73	SYNTH PERC 4	73	21 (32)
74	SYNTH PERC 5	74	26 (32)
75	SYNTH LEAD 1	75	117 (0)
76	SYNTH LEAD 2	76	112 (32)
77	SYNTH LEAD 3	77	117 (32)
78	SYNTH LEAD 4	78	115 (32)
79	SYNTH PAD 1	79	94 (32)
80	SYNTH PAD 2	80	102 (16)
81	SYNTH PAD 3	81	108 (32)
82	SYNTH PAD 4	82	120 (0)
83	SYNTH PAD 5	83	108 (0)
84	SYNTH EFFECT	84	125 (16)
	BASS		
85	ACOUSTIC BASS	85	43 (0)
86	BOWED BASS	86	98 (0)
87	E BASS FINGERED	87	40 (0)
88	FRETLESS BASS	88	40 (32)
89	E BASS PICKED	89	42 (0)
90	MUTE BASS	90	47 (0)
91	CHOPPER BASS	91	41 (0)
92	TUBA	92	55 (0)
93	ORGAN BASS	93	94 (16)
94	SYNTH CHOPPER	94	45 (0)
	KEYBOARD PERCUSSION		
95	JAZZ KIT	95	113 (128)
96	ROCK KIT 1	96	112 (128)
97	ROCK KIT 2	97	115 (128)
98	DANCE KIT	98	122 (128)
99	SOUL KIT	99	121 (128)

・The numbers in parentheses ( ) are bank data.
Program change number = Program change data+1 ／ Bank number = Bank data+1

SOUND VARIATIONS

KN570

GROUP	NO.	SOUND	SOUND NAME (●=VARIATION)	MIDI PROGRAM CHANGE DATA	
				NORM	TECH
PIANO	00	PIANO 1	Piano 1 ●Mellow Piano	0	0 (0) 2 (0)
	01	PIANO 2	Piano 2 ●Piano 3	1	1 (0) 0 (32)
	02	PIANO OCT	Piano Octave ●Piano 2 Octave	2	0 (16) 2 (16)
	03	E GRAND	Electric Grand ●Rock Piano	3	3 (0) 3 (32)
	04	HONKY TONK 1	Honky Tonk 1 ●Honky Tonk 2	4	1 (16) 1 (32)
	05	E PIANO 1	Electric Piano 1 ●Electric Piano 3	5	5 (0) 4 (32)
	06	E PIANO 2	Electric Piano 2 ●Electric Piano 4	6	6 (0) 4 (0)
	07	HARPSICHORD	Harpsichord ●Cembalo	7	16 (0) 18 (0)
	08	CLAVI	Clavi ●Synth Clavi	8	17 (0) 115 (0)
MALLET	09	GLOCKEN 1	Glocken 1 ●Glocken 2	9	9 (0) 9 (16)
	10	VIBRAPHONE 1	Vibraphone 1 ●Vibraphone 2	10	8 (0) 8 (16)
	11	MARIMBA	Marimba ●Bottle Marimba	11	10 (0) 13 (0)
	12	XYLOPHONE	Xylophone ●African	12	11 (0) 113 (0)
	13	CHIMES	Chimes ●Wind Chime	13	14 (0) 14 (16)
	14	STEEL DRUM	Steel Drum ●Caribbean	14	15 (0) 11 (16)
GUITAR	15	CLASSICAL GTR 1	Classical Guitar 1 ●Classical Guitar 2	15	20 (0) 21 (0)
	16	FOLK GTR	Folk Guitar ●12 String Guitar	16	22 (0) 23 (0)
	17	JAZZ GTR 1	Jazz Guitar 1 ●Jazz Guitar 2	17	25 (0) 24 (0)
	18	SOLID GTR 1	Solid Guitar 1 ●Pinky Solid	18	26 (0) 26 (16)
	19	SOLID GTR 2	Solid Guitar 2 ●'60's Solid	19	28 (0) 28 (16)
	20	MUTE GTR 1	Mute Guitar 1 ●Mute Guitar 2	20	29 (0) 29 (16)
	21	ROCK GTR 1	Rock Guitar 1 ●Guitar Harmonics	21	30 (0) 27 (16)
	22	ROCK GTR 2	Rock Guitar 2 ●Rock Guitar 5th	22	27 (0) 30 (16)
	23	HAWAIIAN GTR	Hawaiian Guitar ●Country Guitar	23	31 (0) 31 (16)
SPECIAL PERC	24	BANJO	Banjo ●Mandolin	24	33 (0) 35 (0)
	25	HARP	Harp ●Harp Octave	25	32 (0) 32 (16)
	26	MUSIC BOX	Music Box ●Toy Piano	26	7 (0) 7 (16)
	27	KALIMBA 1	Kalimba 1 ●Kalimba 2	27	39 (0) 39 (16)
	28	SITAR	Sitar ●Dulcimer	28	38 (0) 38 (16)
	29	KOTO	Koto ●Shamisen	29	37 (0) 36 (0)
STRINGS	30	VIOLIN	Violin ●Jazz Violin	30	96 (0) 96 (16)
	31	CELLO	Cello ●Viola	31	97 (0) 97 (32)
	32	STRINGS	Strings ●Chamber Strings	32	100 (0) 100 (16)
	33	STRINGS OCT	Strings Octave ●Slow Strings	33	102 (0) 101 (0)

SOUND VARIATIONS

KN570

GROUP	NO.	SOUND	SOUND NAME (●=VARIATION)	MIDI PROGRAM CHANGE DATA	
				NORM	TECH
STRINGS	34	PIZZICATO STRINGS	Pizzicato ●Pizzicato Octave	34	99 (0) 99 (16)
	35	SYNTH STRINGS 1	Synth Strings 1 ●Synth Strings 2	35	103 (0) 103 (16)
VOCAL	36	VOCAL OOH	Vocal Ooh ●Vocal Hmm	36	104 (32) 105 (0)
	37	VOCAL DOO 1	Vocal Doo 1 ●Vocal Doo 2	37	109 (0) 109 (16)
	38	SYNTH VOCAL	Synth Vocal ●Mellow Ensemble	38	107 (0) 107 (16)
ORCHESTRAL	39	TIMPANI	Timpani ●Gong	39	126 (0) 126 (16)
	40	ORCHESTRA HIT 1	Orchestra Hit 1 ●Orchestra Hit 2	40	127 (16) 127 (32)
ORGAN	41	PIPE ORGAN 1	Pipe Organ 1 ●Pipe Organ 2	41	84 (0) 85 (0)
	42	THEATRE ORGAN 1	Theatre Organ 1 ●Theatre Organ 2	42	87 (32) 87 (48)
	43	JAZZ ORGAN 1	Jazz Organ 1 ●Jazz Organ 3	43	88 (0) 91 (0)
	44	JAZZ ORGAN 2	Jazz Organ 2 ●Jazz Organ 4	44	89 (0) 93 (0)
	45	POP ORGAN 1	Pop Organ 1 ●Pop Organ 2	45	90 (0) 89 (32)
	46	ROCK ORGAN 1	Rock Organ 1 ●Rock Organ 2	46	92 (32) 92 (48)
	47	ACCORDION	Accordion ●Musette	47	80 (0) 82 (16)
	48	HARMONICA	Harmonica ●Accordion Clarinet	48	83 (0) 81 (0)
FLUTE	49	PICCOLO	Piccolo ●Alto Flute	49	64 (0) 64 (16)
	50	FLUTE	Flute ●Classical Flute	50	65 (0) 65 (16)
	51	RECORDER	Recorder ●Ocarina	51	74 (0) 74 (16)
	52	PAN FLUTE	Pan Flute ●Blown Bottle	52	72 (0) 72 (32)
	53	SHAKUHACHI	Shakuhachi ●Quena	53	75 (0) 75 (16)
	54	WHISTLE 1	Whistle 1 ●Whistle 2	54	111 (0) 111 (16)
BRASS	55	BRASS	Brass ●Mute Brass Ensemble	55	56 (0) 56 (32)
	56	BRASS OCT	Brass Octave ●Brass & Synth	56	56 (16) 56 (48)
	57	TRUMPET	Trumpet ●Soft Trumpet	57	48 (0) 48 (16)
	58	MUTE TRUMPET	Mute Trumpet ●Flugel Horn	58	50 (0) 51 (0)
	59	TROMBONE 1	Trombone 1 ●Trombone 2	59	52 (0) 53 (0)
	60	FRENCH HORN 1	French Horn 1 ●French Horn 2	60	54 (0) 54 (16)
	61	SYNTH BRASS 1	Synth Brass 1 ●Synth Brass 2	61	60 (0) 60 (16)
	62	SYNTH BRASS ENS 1	Synth Brass Ensemble 1 ●Synth Brass Ensemble 2	62	61 (16) 61 (32)
REED	63	SOPRANO SAX	Soprano Sax ●Distortion Sax	63	76 (0) 78 (32)
	64	ALTO SAX 1	Alto Sax 1 ●Alto Sax 2	64	77 (0) 77 (16)
	65	TENOR SAX 1	Tenor Sax 1 ●Tenor Sax 2	65	78 (0) 78 (16)
	66	BARITONE SAX	Baritone Sax ●Tenor Sax 3	66	79 (16) 79 (0)

SOUND VARIATIONS

KN570

GROUP	NO.	SOUND	SOUND NAME (●=VARIATION)	MIDI PROGRAM CHANGE DATA	
				NORM	TECH
REED	67	CLARINET	Clarinet ●Classical Clarinet	67	68 (0) 69 (0)
	68	OBOE	Oboe ●English Horn	68	66 (0) 67 (0)
	69	BASSOON	Bassoon ●Wood Wind Ensemble	69	70 (0) 64 (32)
SYNTH	70	SYNTH PERC 1	Synth Piano ●Synth Grand	70	114 (0) 114 (16)
	71	SYNTH PERC 2	Synth Electric Piano ●Synth Vibraphone	71	6 (32) 8 (32)
	72	SYNTH PERC 3	Synth Glocken ●Synth Celesta	72	9 (32) 12 (32)
	73	SYNTH PERC 4	Synth Guitar 1 ●Synth Guitar 2	73	20 (32) 21 (32)
	74	SYNTH PERC 5	Synth Solid ●Synth Mute Guitar	74	26 (32) 29 (32)
	75	SYNTH LEAD 1	Dr.M Lead ●Click Square	75	117 (0) 121 (0)
	76	SYNTH LEAD 2	Pluck Organ ●Chopper Flute	76	112 (0) 112 (32)
	77	SYNTH LEAD 3	Fantasic Lead ●Metal Reed	77	117 (32) 118 (0)
	78	SYNTH LEAD 4	Pluck Ensemble ●Funky Harmonic	78	115 (32) 30 (32)
	79	SYNTH PAD 1	Warm Pad ●Mellow Brass	79	94 (32) 62 (16)
	80	SYNTH PAD 2	Horn Strings ●Brassy String	80	101 (16) 102 (16)
	81	SYNTH PAD 3	Dream ●Mist	81	108 (32) 108 (48)
	82	SYNTH PAD 4	Crystal Ensemble ●Glitter	82	120 (0) 104 (16)
	83	SYNTH PAD 5	Click Echo ●Fantasy	83	108 (0) 108 (16)
	84	SYNTH EFFECT 1	Space ●Take Off	84	125 (0) 125 (16)
BASS	85	ACOUSTIC BASS 1	Acoustic Bass 1 ●Acoustic Bass 2	85	43 (0) 43 (16)
	86	BOWED BASS 1	Bowed Bass 1 ●Bowed Bass 2	86	98 (0) 98 (16)
	87	E BASS FINGERED 1	Electric Bass-Fingered 1 ●Electric Bass-Fingered 2	87	40 (0) 40 (16)
	88	FRETLESS BASS	Fretless Bass ●Electric Bass-Fingered 3	88	40 (32) 40 (48)
	89	E BASS PICKED 1	Electric Bass-Picked 1 ●Rock Bass	89	42 (0) 47 (16)
	90	MUTE BASS	Mute Bass ●Analog Bass	90	47 (0) 46 (16)
	91	CHOPPER BASS 1	Chopper Bass 1 ●Chopper Bass 2	91	41 (0) 41 (16)
	92	TUBA	Tuba ●Organ Bass	92	55 (0) 94 (16)
	93	SYNTH TUBA	Synth Tuba ●Mallet Bass	93	46 (0) 44 (0)
	94	SYNTH CHOPPER 1	Synth Chopper 1 ●Synth Chopper 2	94	45 (0) 45 (16)
KEYBOARD PERC	95	JAZZ KIT	Jazz Kit ●Brush Kit	95	113 (128) 117 (128)
	96	ROCK KIT 1	Rock Kit 1 ●Trad Kit	96	112 (128) 118 (128)
	97	ROCK KIT 2	Rock Kit 2 ●Hard Rock Kit	97	115 (128) 119 (128)
	98	DANCE KIT	Dance Kit ●Funk Kit	98	122 (128) 120 (128)
	99	SOUL KIT	Soul Kit ●Electric Kit	99	121 (128) 114 (128)

•The numbers in parentheses ( ) are bank data.
Program change number = Program change data+1 / Bank number = Bank data+1

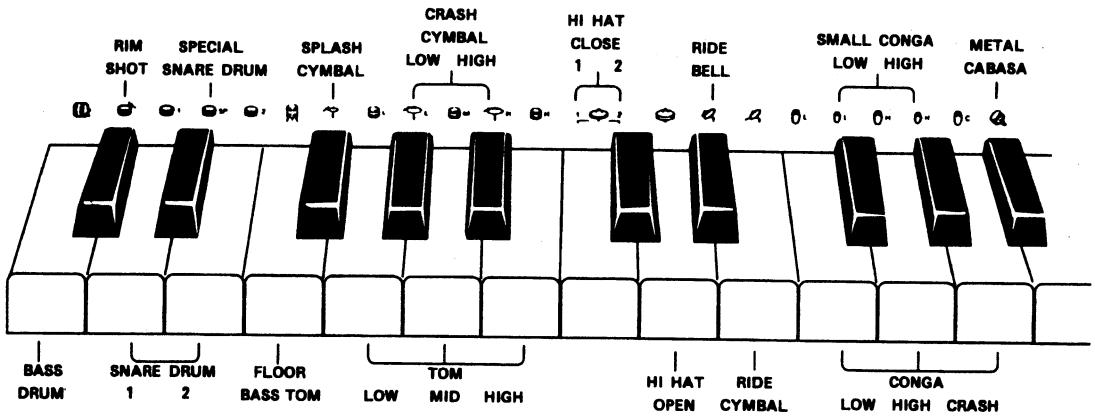
RHYTHM / ONE TOUCH PLAY

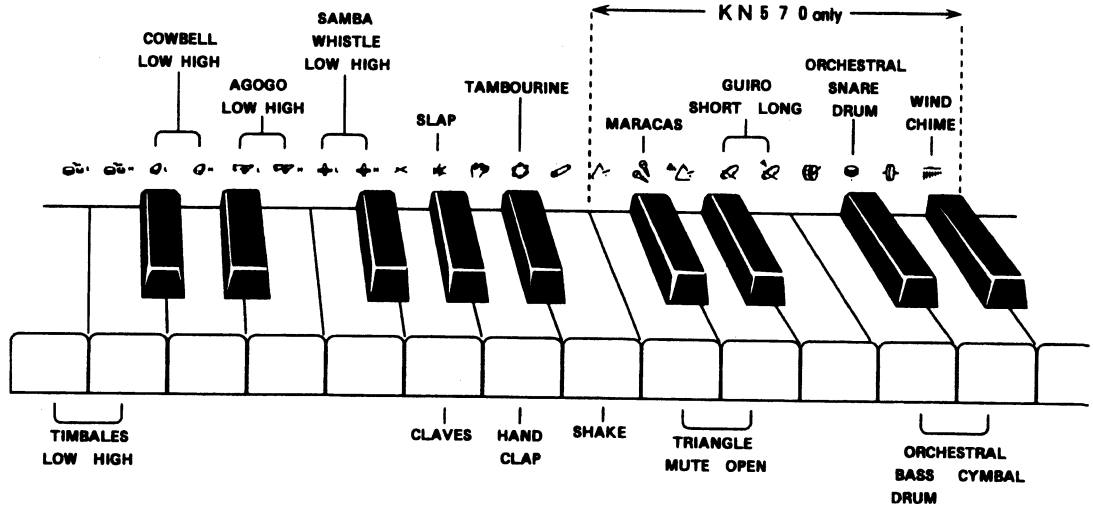
GROUP	NO.	RHYTHM	ONE TOUCH PLAY	MIDI PROGRAM CHANGE DATA	
				NORM	TECH
8 BEAT	00	SOFT ROCK	Ricky's Guitar	0	88 (32)
	01	8 BEAT ROCK 1	Cool Organ Rock	1	90 (48)
	02	8 BEAT ROCK 2	Breathy Brass Pop	2	90 (16)
	03	8 BEAT ROCK 3	Straight Rock-Pop	3	90 (32)
	04	8 BEAT ROCK 4	Synth 8 beat	4	89 (16)
	05	8 BEAT BALLAD	Slow Reed	5	91 (0)
	06	8 BEAT POP 1	E.P.Pop	6	84 (16)
	07	8 BEAT POP 2	Hard Pop	7	84 (0)
	08	8 BEAT POP 3	60's Pop	8	87 (0)
	09	HARD ROCK 1	Heavy Guitar	9	92 (16)
	10	HARD ROCK 2	Rock Cafe	10	95 (0)
	11	FOLK ROCK	12 String Folk	11	88 (48)
	12	ROCK'N'ROLL 1	50's Rock'n'Roll Party	12	80 (32)
	13	ROCK'N'ROLL 2	Uptown Rock'n'Roll	13	80 (16)
	14	BRITISH ROCK 1	Ringo's Beat	14	86 (0)
	15	BRITISH ROCK 2	John & Paul	15	86 (16)
	16	RHYTHM & BLUES	Groovy Blues	16	81 (16)
16 BEAT	17	16 BEAT ROCK 1	Straight & Smooth	17	97 (0)
	18	16 BEAT ROCK 2	Flugel 16 Beat	18	97 (32)
	19	16 BEAT ROCK 3	Ensemble Brass 16	19	100 (0)
	20	16 BEAT ROCK 4	Synth Ensemble 16	20	96 (0)
	21	16 BEAT BALLAD 1	E.P.Ballad	21	99 (48)
	22	16 BEAT BALLAD 2	Misty Ballad	22	99 (0)
	23	16 BEAT POP 1	Doo Doo Pop	23	107 (16)
	24	16 BEAT POP 2	Pluck Pop	24	107 (0)
	25	PIANO POP	Clayder Orchestra	25	101 (0)
	26	JAZZ ROCK 1	Fancy Jazz Rock	26	113 (0)
	27	JAZZ ROCK 2	Down Town Jazz	27	113 (16)
	28	JAZZ ROCK 3	Fusion Band	28	112 (32)
	29	SOUL ROCK	Funky Soul Set	29	102 (16)
	30	SOUL BALLAD	Sweet Soul	30	103 (0)
LATIN ROCK	31	CARIBBEAN ROCK	Rock on the Beach	31	118 (32)
	32	SAMBA ROCK 1	Organ Samba	32	116 (16)
	33	SAMBA ROCK 2	Funky Samba	33	117 (0)
	34	SALSA	Cuban Brass	34	68 (32)
FUNK	35	FUNK 1	Straight & Funky	35	110 (16)
	36	FUNK 2	Organ Funk	36	110 (0)
	37	FUNK 3	Funky Solo	37	110 (32)
	38	FUNK SHUFFLE	Stevie's Funk	38	65 (0)
	39	ELECTRO POP 1	Pop Hits	39	108 (16)
	40	ELECTRO POP 2	Pizzicato Voice	40	109 (0)
	41	ELECTRO POP 3	Guitar Synth Brass	41	109 (16)
DANCE POP	42	DANCE POP 1	Dance House	42	127 (0)
	43	DANCE POP 2	Techno-Funk	43	127 (16)
	44	EURO POP	Dance, Dance, Dance	44	120 (48)
	45	DISCO 1	Disco Synth	45	124 (32)
	46	DISCO 2	Toy Disco	46	124 (16)
	47	DISCO 3	Spanish Disco	47	122 (0)
	48	DISCO POP	Disco Queen	48	123 (48)
ROCK (OTHERS)	49	ROCK BALLAD 1	50's Guitar Ballad	49	74 (32)
	50	ROCK BALLAD 2	Standard Piano Ballad	50	75 (0)
	51	SHUFFLE BOOGIE	Boogie Keys	51	77 (32)
	52	SHUFFLE ROCK'N'ROLL	Saxy Shuffle	52	76 (48)
	53	SWING ROCK 1	Jazzy Swing Rock	53	72 (48)
	54	SWING ROCK 2	Swinging Ballad	54	64 (0)

GROUP	NO.	RHYTHM	ONE TOUCH PLAY	MIDI PROGRAM CHANGE DATA	
				NORM	TECH
SWING	55	BIG BAND 1	Swinging Sax Set	55	38 (16)
	56	BIG BAND 2	Fast Big Band	56	36 (32)
	57	BIG BAND BALLAD	Miller Reeds	57	39 (16)
	58	JAZZ COMBO 1	Mute Combo	58	25 (0)
	59	JAZZ COMBO 2	Jam Session	59	32 (48)
	60	JAZZ BALLAD 1	Sax Ballad	60	45 (0)
	61	JAZZ BALLAD 2	Blown Standards	61	35 (0)
	62	ORCHESTRA SWING	The Big Event	62	37 (0)
	63	MODERN JAZZ 1	Modern Flugel	63	40 (16)
	64	MODERN JAZZ 2	Miles Away	64	40 (0)
TRAD JAZZ	65	CHARLESTON	Honky Tonk	65	24 (16)
	66	DIXIE	The Sound of New Orleans	66	24 (32)
	67	JAZZ WALTZ 1	Jazz Waltz Combo	67	46 (16)
	68	JAZZ WALTZ 2	Toots's 3/4 Combo	68	46 (0)
	69	SWING WALTZ	Valse D'Elegance	69	12 (0)
TRADITIONAL	70	SIMPLE WALTZ	Waltzing Flutes	70	13 (0)
	71	WALTZ	Evergreen Waltz	71	11 (16)
	72	VIENNA WALTZ	Strauss & Co.	72	9 (16)
	73	GERMAN WALTZ	Bavaria On Stage	73	10 (16)
	74	STRAIGHT 4	Whistle & Dance	74	29 (48)
	75	MARCH 2/4	Marching School Band	75	0 (32)
	76	GERMAN MARCH 2/4	German March Band	76	1 (0)
	77	U.S.A. MARCH 6/8	Military Band	77	2 (0)
	78	POLKA 2/4	It's Polka Time	78	4 (32)
	79	POLKA 6/8	Mussette Polka	79	5 (0)
	80	COUNTRY 1	Light Country	80	16 (0)
	81	COUNTRY 2	Country Swing	81	17 (16)
	82	BLUEGRASS	Pickin' Band	82	20 (16)
	83	FOXTROT	Anniversary Band	83	29 (32)
	84	HAWAIIAN 1	Hawaiian Romance	84	22 (16)
	85	HAWAIIAN 2	Hula Band	85	22 (0)
LATIN	86	RHUMBA	Spanish Guitar	86	58 (16)
	87	BEGUINE	Shall We Dance?	87	59 (0)
	88	MAMBO 1	Latin Band	88	56 (16)
	89	MAMBO 2	Mambo Piano	89	66 (0)
	90	CHA CHA	Latin American Dance	90	57 (16)
	91	REGGAE	Reggae Organ	91	71 (0)
	92	SAMBA 1	Flute Samba	92	51 (32)
	93	SAMBA 2	Steel Band Samba	93	51 (16)
	94	BOSSANOVA 1	Vocal Bossa	94	48 (16)
	95	BOSSANOVA 2	Standard Bossa	95	50 (16)
	96	MODERN BOSSA	Modern Latin Combo	96	49 (0)
	97	FOLKLORE	Latin Folklore	97	61 (0)
	98	TANGO	Accordion Tango	98	53 (32)
	99	HABANERA	South American Traditional	99	55 (0)

•The numbers in parentheses ( ) are bank data.
Program change number = Program change data+1 / Bank number = Bank data+1

KEYBOARD PERCUSSION





KN470/KN570 MIDI DATA FORMAT

Message format

■ Channel message

Note off

8nH	Note off status
kk	Note number
vv	Velocity

n: 0–F Basic channel
kk: 00H–7FH Note number
vv: 00H–7FH Velocity

- This status is not used during transmission; rather, velocity=0 is transmitted with the note on status.

Note on

9nH	Note on status
kk	Note number
vv	Velocity

n: 0–F Basic channel
kk: 00H–7FH Note number
vv: 01H–7FH Velocity
00H Note off

Control change

BnH	Control change status
00H	Bank select (MSB)
mm	Bank select value (MSB)
(BnH)	Control change status
20H	Bank select (LSB)
ll	Bank select value (LSB)

n: 0–F Basic channel
mm: 00H–7FH
ll: 00H–7FH

- The program change bank is selected.
- Technics mode only

BnH	Control change status
01H	Modulation
kk	Modulation depth value

n: 0–F Basic channel
kk: 00H–7FH

BnH	Control change status
07H	Part volume
kk	Part volume value

n: 0–F Basic channel
kk: 00H–7FH

BnH	Control change status
0BH	Expression
kk	Expression value

n: 0–F The CONTROL part basic channel is used.
kk: 00H–7FH

BnH	Control change status
40H	Sustain
kk	Sustain value

n: 0–F Basic channel
kk: 00H =off
7FH =on

BnH	Control change status
50H	APC message
kk	APC message value

n: 0–F The ACCOMP 1 basic channel is used.
kk: 00H =off
01H =FINGERED
02H =ONE FINGER

BnH	Control change status
52H	Rhythm control message
kk	Control data

n: 0–F The DRUMS part basic channel is used.
kk: 00H =off
01H =FILL IN 1
02H =ENDING
03H =INTRO
05H =FILL IN 2
07H =COUNT INTRO

BnH	Control change status
5DH	Digital effect message
kk	On/off data

n: 0–F Basic channel
kk: 00H =off
7FH =on

Program change

CnH	Program change status
kk	Program change value

n: 0–F Basic channel
kk: 00H–7FH Program change value
- Two modes are available:
  Normal mode: Program change numbers correspond to the order of the sound buttons on the panel.
  Technics mode: Program change numbers are standardized among all Technics models.

Pitch bender change

EnH	Pitch bend status
kk	Pitch bend value (LSB)
kk	Pitch bend value (MSB)

n: 0–F Basic channel
kk: 00H–7FH Pitch bend data
- The amount of pitch bend can be adjusted with this instrument's pitch bend range setting.

■ Real-time message

F8H	Timing clock
FAH	Start
FBH	Continue
FCH	Stop
FEH	Active sensing

■ Others

- All note off is not transmitted but functions during receive.
- A basic channel is assigned to each part. A mode for setting the basic channel is available.

About the KN470/KN570 MIDI exclusive

Outline of KN470/KN570 MIDI exclusive

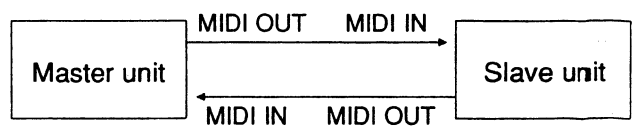
The KN470/KN570 MIDI exclusive is used for handling two types of communication: data dumping of **SEQUENCER**, etc. performance data and transmission/reception of rhythm tempo data.

It is not possible for previous models (such as KN1000) to receive data through the KN470/KN570 MIDI exclusive data dump.

One-way transmission and handshake transmission

In one-way transmission, communication takes place in one direction only, that is from the master unit to the slave unit.

In handshake transmission, the transmission status between the master unit and slave unit is being confirmed during data transmission. For this reason, a MIDI cable connection from the slave unit to the master unit is also necessary. In comparison to one-way transmission, handshake transmission is faster.



In the KN470/KN570, the transmission mode is switched automatically between handshake transmission and one-way transmission. Communication begins with handshake transmission, and if there is no response from the slave unit within a given time, communication switches automatically to one-way transmission.

Message format

■ Types of messages and their forms

Messages are transmitted in order, beginning with SOX, IDC, etc. and continuing to the end.

The form of the transmission message differs depending on the type of command.

SOX	Exclusive status	BLK	Data block ID
IDC	Technics ID number	NUM	Data type ID
CMD	Command ID	PT	Part differentiation ID
PC	Keyboard category ID	DT	Body of data
MD	KN650 ID	CN	Continue ID
VER	Exclusive version ID	SM	Checksum
KND	Transmit data ID	EOX	End of exclusive

■ Explanation of messages

SOX: Indicates the start of exclusive

F0H	Exclusive status

IDC: Product manufacturer differentiating ID

50H	Technics ID number

CMD: Indicates type of transmission data and commands.

21H	Handshake requested (HRQ)
22H	Handshake routine (HRT)
23H	Acknowledge (ACK)
24H	Negative acknowledge (NAK)
25H	Tempo data
26H	Dump data
27H	End of block
28H	End of data
29H	Error
2AH	Memory full
7EH	Continuing data

PC: Technics product category ID

02H	Keyboard

MD: Model differentiating ID

26H	KN470
21H	KN570

VER: Exclusive version control ID

01H	Version control ID

KND: Indicates type of transmission data

20H	Panel data
22H	COMPOSER data
23H	SEQUENCER data

BLK: Indicates type of transmission data block

00H	Location data
01H	Header data
02H	Dummy data
03H	Performance data and panel data
04H	Panel data

NUM: Indicates type of transmission data

00H	Common data

PT: Indicates part

00H	Common data
01H	Poly 1 part
02H	Poly 2 part
07H	Accomp 1 part
08H	Accomp 2 part
09H	Accomp 3 part
0AH	Bass part
0BH	Drums part

DT: Body of data

CN: Indicates data continue/discontinue

00H	End of data
01H	More data follows

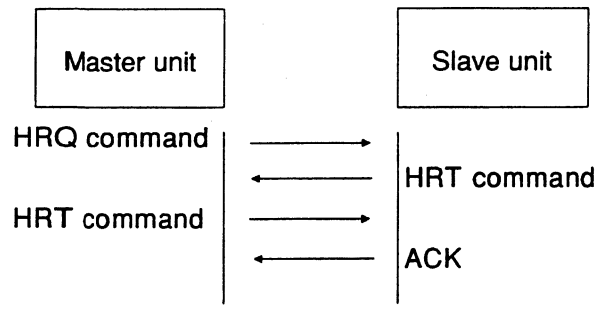
SM: Checksum for checking data errors Based on EXCLUSIVE-OR operation from IDC to CN.

EOX: Indicates end of exclusive

F7H	End of exclusive

Communication sequence between master unit and slave unit

■ Communication sequence of handshake confirmation



HRQ command: handshake request

SOX	F0H
IDC	50H
HRQ	21H
PC	02H
MD	26H KN470 (21H KN570)
VER	01H
EOX	F7H

HRT command: handshake routine

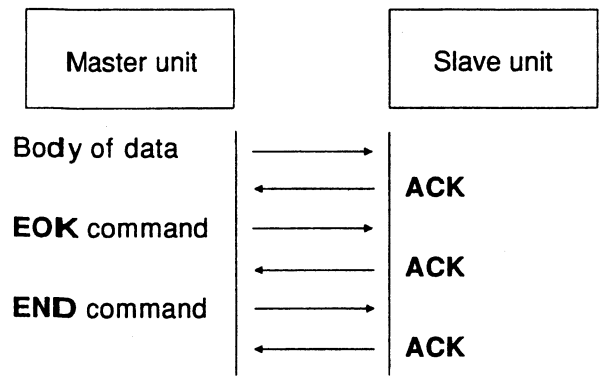
SOX	F0H
IDC	50H
HRT	22H
PC	02H
MD	26H KN470 (21H KN570)
VER	01H
EOX	F7H

ACK: Acknowledge

SOX	F0H
IDC	50H
ACK	23H
DMY	7EH
EOX	F7H

- There is no END command.
- If there is no response from the slave unit to the master unit even after the above handshake confirmation routine is performed three times, it is interpreted as inability to transmit handshake transmission data, and the transmission mode switches to one-way transmission (in the case of a MIDI sequencer, etc.).

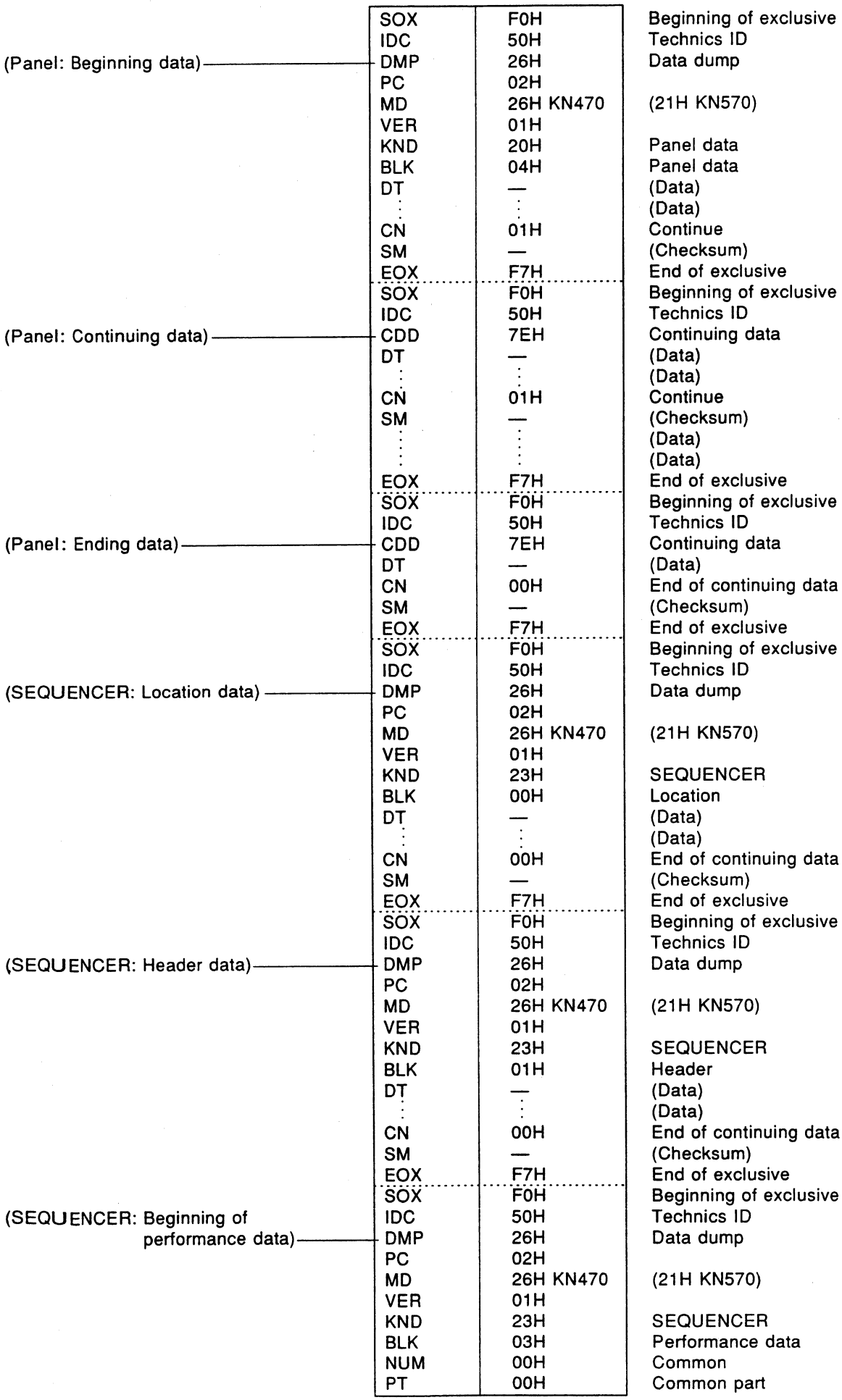
■ Sequence of data dump communication



DT: Body of data

- Data is sent in the following order.

SOX
IDC
Panel data — beginning data
Panel data — continuing data
⋮ ⋮
Panel data — ending data
SEQUENCER location
SEQUENCER header
SEQUENCER performance data — beginning data
SEQUENCER performance data — continuing data
⋮ ⋮
SEQUENCER performance data — ending data
EOX


(Panel: Beginning data)
(Panel: Continuing data)
(Panel: Ending data)
(SEQUENCER: Location data)
(SEQUENCER: Header data)
(SEQUENCER: Beginning of performance data)
SOX F0H Beginning of exclusive
IDC 50H Technics ID
DMP 26H Data dump
PC 02H
MD 26H KN470 (21H KN570)
VER 01H
KND 20H Panel data
BLK 04H Panel data
DT — (Data)
(Data)
CN 01H Continue
SM — (Checksum)
EOX F7H End of exclusive
SOX F0H Beginning of exclusive
IDC 50H Technics ID
CDD 7EH Continuing data
DT — (Data)
(Data)
CN 01H Continue
SM — (Checksum)
(Data)
(Data)
EOX F7H End of exclusive
SOX F0H Beginning of exclusive
IDC 50H Technics ID
CDD 7EH Continuing data
DT — (Data)
CN 00H End of continuing data
SM — (Checksum)
EOX F7H End of exclusive
SOX F0H Beginning of exclusive
IDC 50H Technics ID
DMP 26H Data dump
PC 02H
MD 26H KN470 (21H KN570)
VER 01H
KND 23H SEQUENCER
BLK 00H Location
DT — (Data)
(Data)
CN 00H End of continuing data
SM — (Checksum)
EOX F7H End of exclusive
SOX F0H Beginning of exclusive
IDC 50H Technics ID
DMP 26H Data dump
PC 02H
MD 26H KN470 (21H KN570)
VER 01H
KND 23H SEQUENCER
BLK 01H Header
DT — (Data)
(Data)
CN 00H End of continuing data
SM — (Checksum)
EOX F7H End of exclusive
SOX F0H Beginning of exclusive
IDC 50H Technics ID
DMP 26H Data dump
PC 02H
MD 26H KN470 (21H KN570)
VER 01H
KND 23H SEQUENCER
BLK 03H Performance data
NUM 00H Common
PT 00H Common part

	DT	—	(Data)
	:	:	(Data)
	CN	01H	Continue
	SM	—	(Checksum)
	EOX	F7H	End of exclusive
	SOX	F0H	Beginning of exclusive
(SEQUENCER: Continuing performance data)	IDC	50H	Technics ID
	CDD	7EH	Continuing data
	DT	—	(Data)
	:	:	(Data)
	CN	01H	Continue
	SM	—	(Checksum)
	:	:	(Data)
	:	:	(Data)
	EOX	F7H	End of exclusive
	SOX	F0H	Beginning of exclusive
(SEQUENCER: End of performance data)	IDC	50H	Technics ID
	CDD	7EH	Continuing data
	DT	—	(Data)
	:	:	(Data)
	CN	00H	End of continuing data
	SM	—	(Checksum)
	EOX	F7H	End of exclusive

EOK command: End of block transmission

SOX	F0H
IDC	50H
EOK	27H
DMY	7EH
EOX	F7H

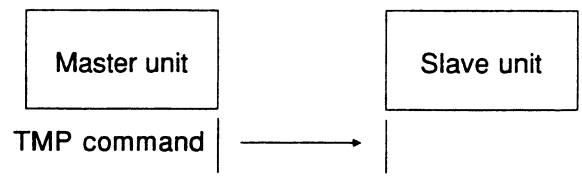
ACK: Acknowledge

SOX	F0H
IDC	50H
ACK	23H
DMY	7EH
EOX	F7H

END: End of communication

SOX	F0H
IDC	50H
END	28H
DMY	7EH
EOX	F7H

■ Sequence of tempo data communication



TMP command: Tempo data transmission

SOX	F0H
IDC	50H
TMP	25H
DT1	– –
DT2	– –
EOX	F7H

Transmission from master unit to slave unit only. Tempo data is transmitted, for example, at the time of a change in the tempo or at the time the power is turned on.

DT example

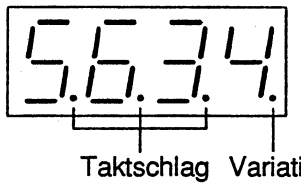
	DT1	DT2
♩ = 40	08H	02H
♩ = 60	0CH	03H
♩ = 80	00H	05H
♩ = 100	04H	06H
♩ = 120	08H	07H
♩ = 140	0CH	08H
♩ = 160	00H	0AH
♩ = 180	04H	0BH
♩ = 200	08H	0CH
♩ = 220	0CH	0DH
♩ = 240	00H	0FH
♩ = 260	04H	10H
♩ = 280	08H	11H
♩ = 300	0CH	12H

QQCG0169A
Se07@3F0

SX-KN570

Technics
KEYBOARD

DEUTSCH



Taktschlag	Punktanzeige		
1.	●	●	●
2.	●	○	○
3.	○	●	○
4.	○	○	●

Mit Ausnahme der folgenden Punkte sind die Merkmale und Bedienungsschritte für Modell KN570 mit denen des Modells KN550 identisch. Aus diesem Grund beziehen Sie sich bitte auf die entsprechenden Kapitel in der mitgelieferten Bedienungsanleitung für Modell KN550.

Variation

Jeder Klang ist mit einer Variation versehen, die mit Hilfe der ⓐ - und ⓥ -Tasten im **SOUND/VARIATION SELECT**-Tastenfeld gewählt werden kann.

- Wenn der Variationsklang gewählt wird, leuchtet die **VARIATION**-Punktanzeige im Display auf.
- Eine Auflistung der Klangvariationen finden Sie in der separaten Übersicht.

Taktschlag

Während der Rhythmus-Wiedergabe wird der Taktschlag im Display angezeigt, wie in der Abbildung auf der linken Seite dargestellt.

Bescheinigung des Herstellers/Importeurs

Hiermit wird bescheinigt, daß der/die/das

TECHNICS, Model No. SX-KN570

(Gerät, Typ, Bezeichnung)

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der

Vfg 1046/1984

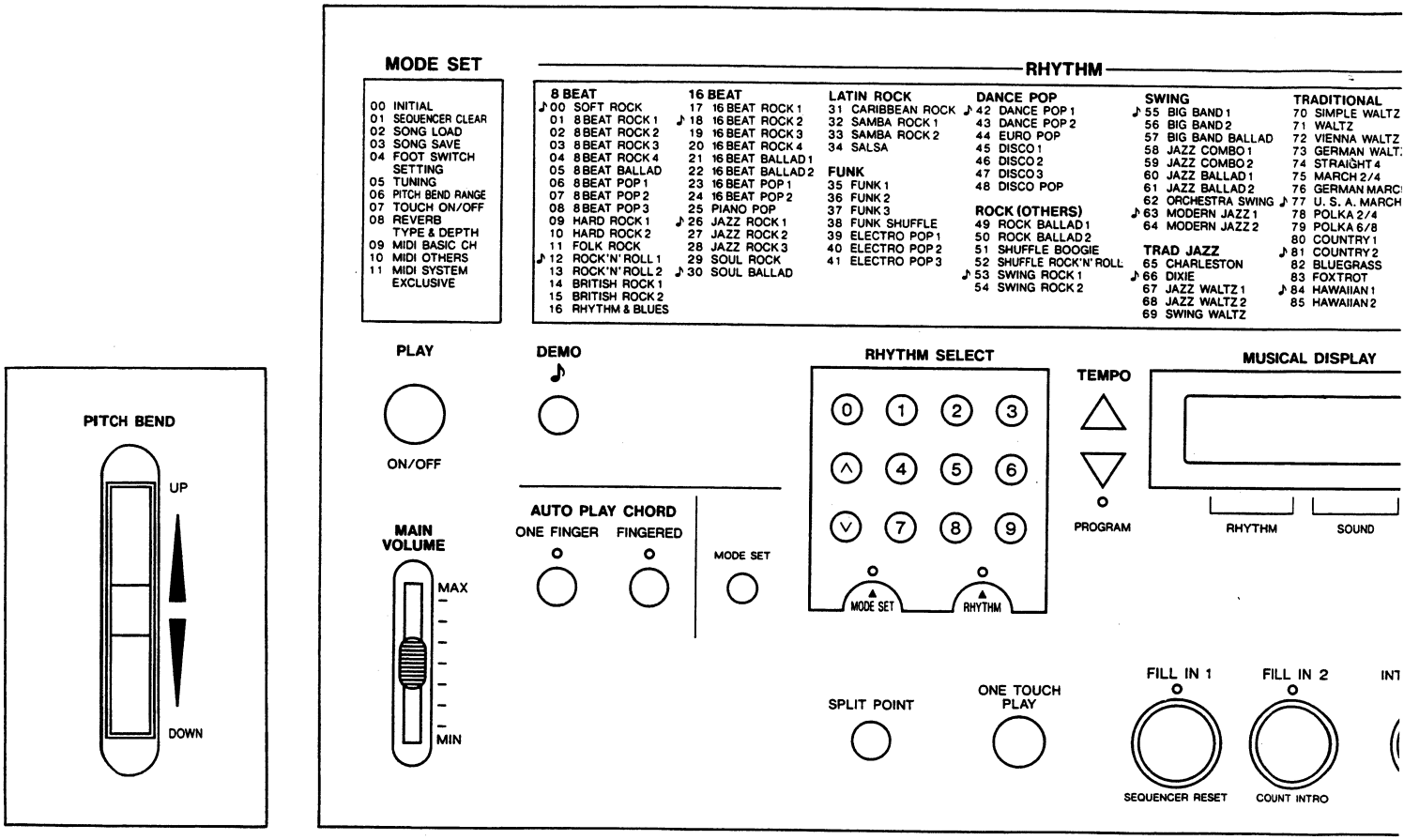
(Amtsblattverfügung)

funkentstört ist.

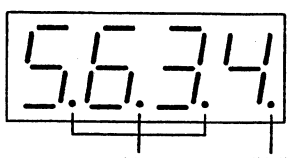
Der Deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

PANASONIC DEUTSCHLAND GMBH

Name des Herstellers/Importeurs



中文	



拍子	指示點表示		
第1拍	●	●	●
第2拍	●	○	○
第3拍	○	●	○
第4拍	○	○	●

關於KN570型的規格・操作，除了下記內容以外均與KN550型相同，故請參閱所附的使用說明書中KN550型的有關項目。

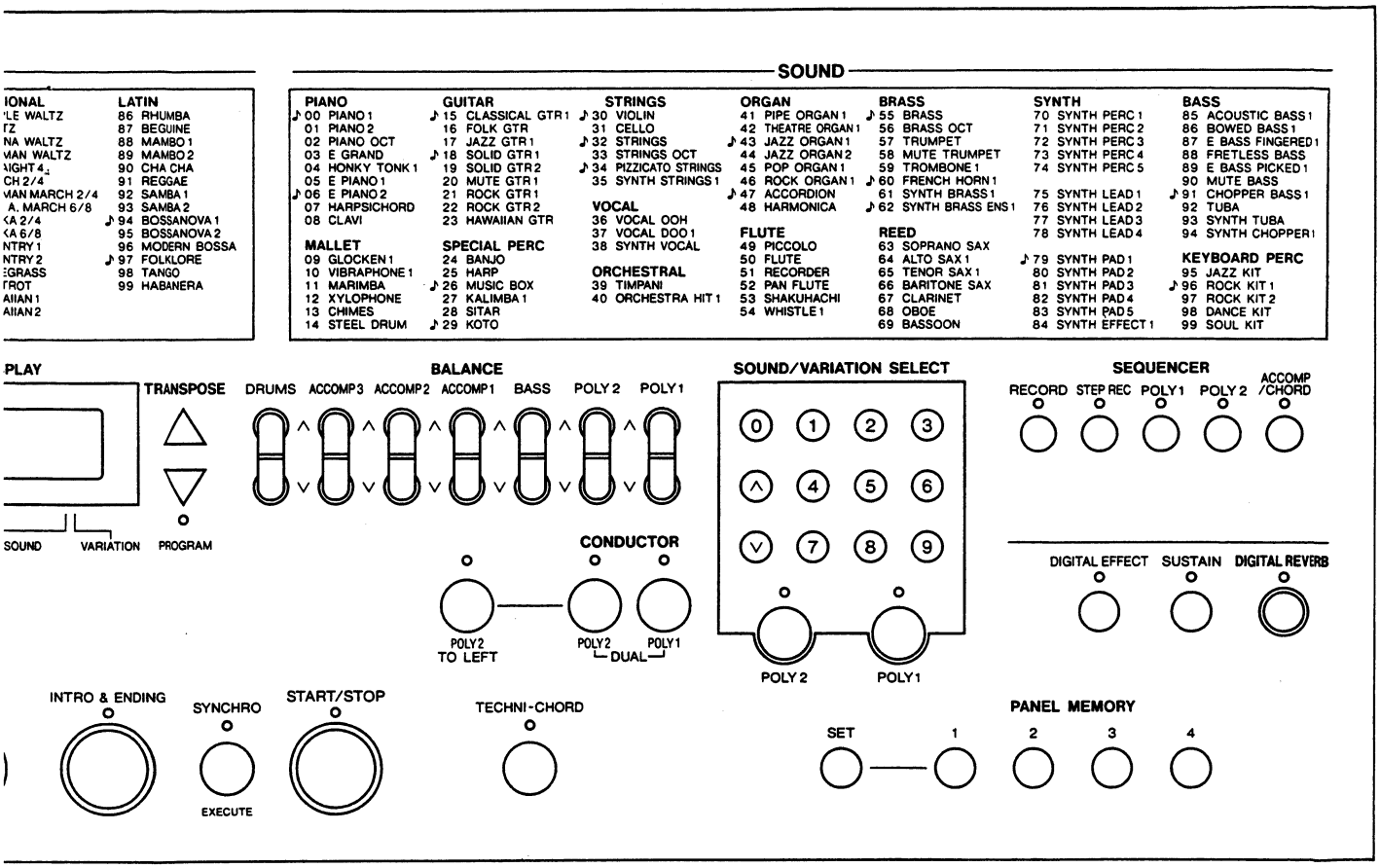
變化

各音色的變化均可操作SOUND/VARIATION SELECT的 ⓐ、ⓥ 按鈕來選定。

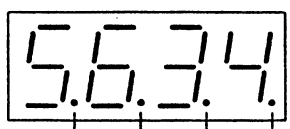
- 選定變化音色，就在顯示畫面上VARIATION的指示點發亮。
- 變化的詳細說明請參閱另付的小冊。

拍子

開始演奏節奏的同時，按左表形式在顯示畫面上顯示拍子的狀態。



NORSK



Slag Variasjon

Slag	Lysindikator		
Først	●	●	●
Sekund	●	○	○
Tredje	○	●	○
Fjerde	○	○	●

Med følgende unntak er egenskapene og driften til KN570 de samme som for KN550. Vennligst referere til seksjonene om modell KN550 i medfølgende Bruksanvisning.

Variasjon

Du kan variere hver klang med en litt annen nyanse. Velg variasjonsklang med ⓐ og ⓥ knappene på **SOUND/ VARIATION SELECT** området.

- Lysindikatoren på for **VARIATION** displayet lyser når variasjonsklangen er valgt.
- Du finner detaljer om variasjonsklangene i et separate hefte.

Slag

Slagene vises på dispayet mens rytmen spilles (bildet til venstre).

Specifications

		SX-KN570
KEYBOARD		61 KEYS (WITH INITIAL TOUCH)
SOUND GENERATOR		PCM
MAXIMUM NUMBER OF NOTES PRODUCED SIMULTANEOUSLY		32 NOTES
SOUNDS	SOUND SELECT	200 SOUNDS
	EFFECT	DIGITAL EFFECT, SUSTAIN
RHYTHM	RHYTHM SELECT	100 PATTERNS
	CONTROLS	START/STOP, SYNCHRO, INTRO & ENDING, FILL IN 1, 2, COUNT INTRO, TEMPO
	KEYBOARD PERCUSSION	45 KEYS
DIGITAL REVERB		○
AUTO PLAY CHORD		ONE FINGER, FINGERED, ONE TOUCH PLAY
TECHNI-CHORD		○
PANEL MEMORY		SET, 1–4
SEQUENCER	TRACK	3 TRACKS (POLY 1, POLY 2, ACCOMP/CHORD)
	STORAGE CAPACITY	APPROX. 1750 NOTES
	INPUT MODES	REALTIME, STEP (CHORD)
SONG MEMORY		2
DISPLAY		LED (4 DIGITS)
CONTROLS		MAIN VOLUME, BALANCE, TRANSPOSE, CONDUCTOR, SPLIT POINT
DEMO		○
MODE SET		INITIAL, SEQUENCER CLEAR, SONG LOAD, SONG SAVE, FOOT SWITCH SETTING, TUNING, PITCH BEND RANGE, TOUCH ON/OFF, REVERB TYPE & DEPTH, MIDI BASIC CH, MIDI OTHERS, MIDI SYSTEM EXCLUSIVE
TERMINALS		DC IN 12V, HEADPHONE, LINE OUT, MIDI (IN, OUT), FOOT SWITCH
OUTPUT		3 W × 2 (WITH BATTERIES), 8 W × 2 (WITH SY-AD6/SY-AD6B AC ADAPTOR)
SPEAKERS		12 cm × 2
POWER REQUIREMENT		BATTERIES: DC 9V (USING R20/LR20 ["D" SIZE, UM-1] BATTERIES × 6) AC: WITH SY-AD6 AC ADAPTOR AC 120/220/230/240 V 50/60Hz AC 120 V 60Hz (NORTH AMERICA AND MEXICO) WITH SY-AD6B AC ADAPTOR AC 230 V 50/60Hz (EUROPE EXCEPT FOR UNITED KINGDOM)
DIMENSIONS (W×H×D)		96.0 cm × 13.5 cm × 36.2 cm (37-25/32" × 5-5/16" × 14-1/4")
NET WEIGHT		6.8 kg (15.0 lbs.)
ACCESSORIES		6 R20 ("D" SIZE, UM-1) BATTERIES or AC ADAPTOR (SY-AD6), MUSIC STAND

Design and specifications are subject to change without notice.

QQTG0194A
Se0793F0